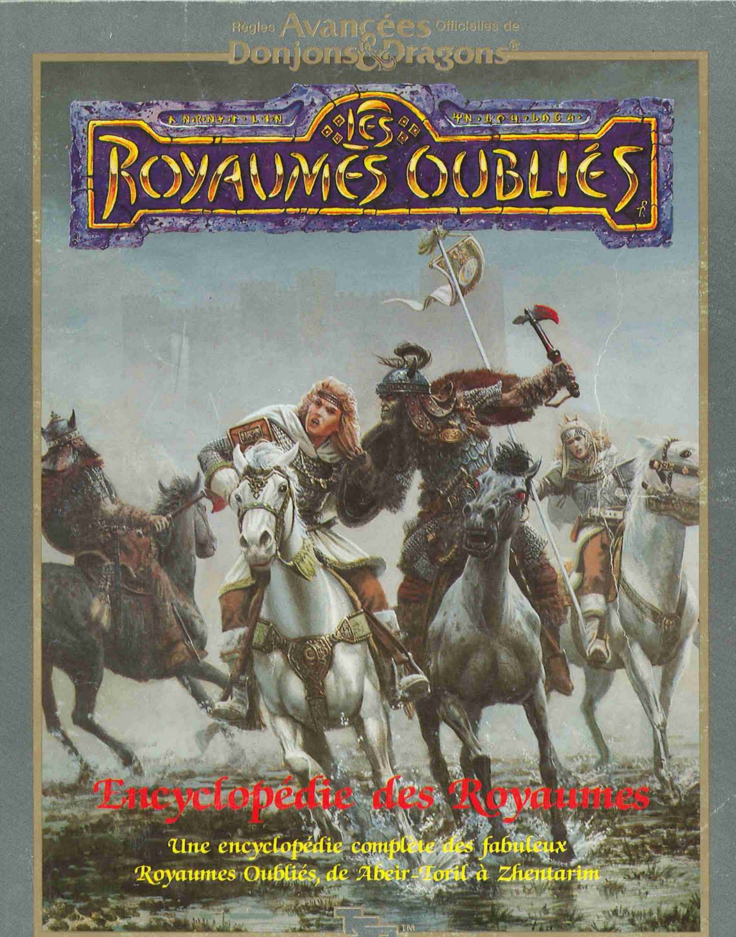
Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®



TSR, Inc
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

"J'ai aussi observé les choses suivantes: la connaissance de notre monde doit être entretenue comme une fleur chérie car c'est le bien le plus précieux que nous possédons. Veillez donc sur les paroles écrites, écoutez celles qui ne le sont pas encore et gravez-les avant qu'elles ne se dissipent... Instruisez-vous ensuite des arts de la lecture, de l'écriture, apprenez à bien écouter: cela vous permettra d'atteindre le plus grand de tous les arts: la compréhension."

Alaundo de Château-Suif

ENCYCLOPEDIE DES ROYAUMES

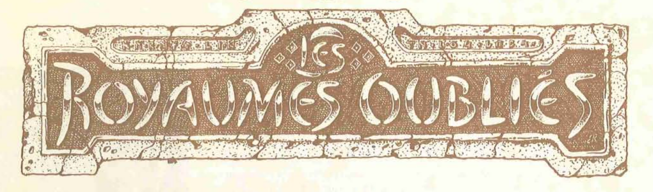
Sommaire

Crédits

Conception: Ed Greenwood
Conception et Développement: Jeff Grubb
Directrice de la Publication: Karen S. Martin
Dessin de Couverture: Keith Parkinson
Illustrations intérieures: Jeff Easley, Keith Parkinson, Tim Conrad
Cartographie: Diesel, Dave Sutherland, Dennis & Ron Kauth
Directrice Artistique: Stéphanie Tabat
Calligraphie (Runes, Sceaux, Langages): Paula M. Holz,
(Symboles des Fois/Divinités): David E. Martin
Typographie: Betty Elmore
Traduction: Michel Pagel

Imprimé en France par Publi R.A. PARIS
ISBN

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®



ENCYCLOPEDIE DES ROYAUMES

Ed Greenwood, Jeff Grubb, et Karen S. Martin

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva, WI
53147



TRANSECOM S.A.
Parc d'Activité les Doucettes
95140 Garges-lès-Gonesse

INTRODUCTION

Ce qui suit est une brève introduction au monde des Royaumes Oubliés qui, nous l'espérons, vous distraira. Ce tome et l'encyclopédie qu'il contient, ainsi que son volume jumeau, le *Livre de Référence du MD*, doivent permettre la création d'un décor de campagne individuel utilisant ce monde et les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS [R].

Les Royaumes Oubliés constituent un univers très proche de la Terre des 13ème et 14ème siècles. La plupart des régions discutées ci-après étaient jusqu'à une date récente couvertes de forêts sauvages et de prairies inhabitées. La civilisation est encore une nouveauté dans la plus grande partie de ce monde: même les plus anciennes des cités bordant la mer intérieure, ou la fondation d'Eauprofonde, la plus grande cité du Nord, sont encore dans la mémoire des plus vieux elfes de l'Eternelle-Rencontre.

Les peuples de ces Royaumes (humains, nains, elfes, gnomes et petites-gens) possèdent le même niveau spirituel et technologique que les hommes du 13ème siècle. Les Cité-Etats sont communes et les nations grandissent à mesure que les terres sauvages sont repoussées, rassemblées sous un seul roi ou gouvernement. Des talents tels que le travail du métal, de la terre, et l'artisanat sont communs dans les pays civilisés, si bien qu'épées et armures de métal sont à la disposition des guerriers. La littérature et la quête du savoir sont en plein essor, avec l'introduction récente des prospectus imprimés, à Eauprofonde. La classe des marchands grandit en richesse et en puissance comme des nouveaux marchés s'ouvrent et que de nouvelles ressources sont découvertes. La religion, quoique pas aussi dominante que dans l'Europe de cette période, est tout de même une force importante dans la vie de ces peuples.

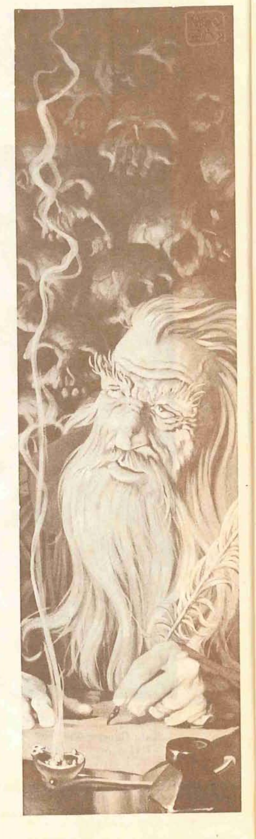
Il y a aussi de grandes différences entre les deux mondes. De grandes bêtes et des humanoïdes maléfiques parcourent les terres sauvages (et pas si sauvages que ça) des Royaumes Oubliés. Il est possible de retrouver sous la végétation des ruines de très vieilles villes ou tours, pays disparus dont les noms sont sortis des mémoires et du passé. Et il y a la magie.

Certains individus des Royaumes Oubliés ont la capacité de canaliser les énergies magiques, ce qui leur permet d'accomplir de hauts faits. D'autres reçoivent cette capacité par la bénédiction d'êtres d'un autre plan appelés Puissances. Ces magiciens et clercs peuvent changer la face du monde et ne s'en sont pas privés au cours du dernier millénaire. Collines et forêts peuvent apparaitre là où il n'y en avait pas auparavant, et les montagnes se déplacer de plusieurs kilomètres. Un grand désert de sable s'est amplifié vers le sud, au coeur des Royames, suivi par la progression identique d'une plaque de glace située plus à l'est. Ni l'un ni l'autre de ces deux phénomènes ne peuvent être dûs à la seule nature, mais proviennent de l'intervention de lanceurs de sorts, humains et autres.

Enfin les Royaumes sont un monde où l'aventure est reine, et les aventuriers ses princes. Nous vivons une époque de héros, où un homme au coeur pur (ou avec l'aide d'une puissante relique) peut affronter des hordes d'ennemis, où des légions de forces maléfiques peuvent se soulever et doivent être écrasées par les exploits d'un petit groupe, où les nations grandissent et s'abattent, emportées par des vagues magiques contrôlées par de simples humains. C'est une époque où les braves et les chanceux peuvent acquérir fortune et puissance.

Les informations sont présentées ici telles que je les ai reçues, soit autour de moi dans les régions situées au nord et à l'ouest de la Mer des Etoiles Déchues, soit au cours de mes voyages. Je donne ma parole de sage qu'entre ces pages, rien n'est faux. Pourtant tout n'est peut-être pas vrai. Toutes les histoires sont relatées ici telles que je les ai entendues et les ai fait coucher sur le papier. Chaque information a été autant que possible vérifiée, compte tenu des ressources limitées d'un vieil homme habitant une petite ville (même si ce vieil homme a le pouvoir de déplacer les montagnes.) Au cours de vos aventures dans ce monde fantastique, sachez que toutes choses ne sont pas ce qu'elles semblent être; fiez-vous à votre intelligence, à vos armes et à votre bon sens pour survivre et profiter des Royaumes Oubliés.

Tel que rapporté par Lhaéo, Scribe du Sage EGLISORME DE VALOMBRE, le 30ème et dernier jour de Noctur, dans l'année du Prince (1357, Calendrier des Vaux).



A PROPOS DE CE PRODUIT

La boîte LES ROYAUMES OUBLIES™ contient deux livrets, quatre cartes et deux feuilles de calque plastique. Ces dernières sont utilisées pour déterminer les distances dans les royaumes sans qu'il soit obligatoire de faire figurer des hexagones ou autres grilles sur les cartes elles-mêmes. Deux des cartes présentent une vue générale des Royaumes, des Iles Lunae occidentales jusqu'au pays de Thay, à l'est, et de la chaîne des Montagnes du Monde, au nord, aux Jungles de Chult au sud. Ces cartes contiennent les informations dont dispose notre représentant dans les Royaumes, Eglisorme le Sage, et constituent ce qu'on en sait dans les hautes sphères des Vaux et du Cormyr.

Les deux autres cartes sont des sections grossies des précédentes, couvrant en détails les régions allant de la Côte des Epées à la Langue de Dragon, et pouvant être utilisées au cours des aventures dans les Royaumes. A mesure que le monde sera exploré, d'autres cartes à cette échelle seront publiées, afin de compléter les produits ayant trait aux Royaumes.

Le livret que vous tenez entre les mains, *L'Encyclopédie des Royaumes,* doit vous fournir une idée générale de la vie dans les Royaumes Oubliés, focalisée sur les régions les mieux connues de notre source. Cela signifie qu'il se concentre essentiellement sur les régions détaillées sur les cartes à grande échelle. Des régions situées au-delà de cette zone mais y exerçant une influence (comme la terre des Sorciers Rouges: le Thay) sont également étudiées, ainsi que les légendes et histoires locales pouvant aisément être connues des gens vivant à cette époque.

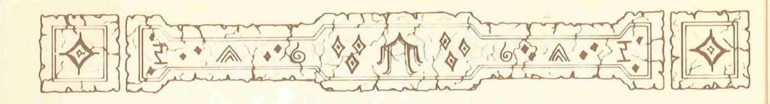
Le second livret, *Le Livre de Référence du MD,* a pour but de préciser l'utilisation des Royaumes dans le système AD&D ®, et contient les tableaux et renseignements nécessaires à la construction d'une campagne, des conseils au sujet des différents types ou styles de campagnes, quelques aventures d'initiation, et des objets spécialement préparés pour convenir au décor des ROYAUMES OUBLIES.

Ce livre est divisé en deux portions: la première propose un survol des Royaumes, dans leurs aspects pratiques (Monnaie, Calendrier, Principaux Dieux et Langages), la seconde est une encyclopédie - description alphabétique des principales régions des Royaumes, de leurs races et des puissances qui influencent le monde.

Les rubriques de l'Encyclopédie sont de plus divisées en trois sections, qui sont:

- *AU PREMIER COUP D'OEIL:* Il s'agit de renseignements dont peuvent avoir facilement connaissance des personnages vivant dans les Royaumes, tels que l'aspect d'une ville lorsqu'on y pénètre (est-elle fortifiée ou ouverte ? Y'a-t-il des Compagnies Marchandes ? De grands temples ?). Il ne s'agit que d'un bref résumé ne contenant qu'un minimum de détails.
- *LES NOTES D'EGLISORME:* Tirée des textes du Sage de Valombre, cette section comporte toutes sortes de détails, notes, rumeurs, légendes, contes et autres informations générales sur la région ou les individus rencontrés.
- *INFORMATIONS LUDIQUES:* Il arrive qu'une chose mentionnée dans les Notes d'Eglisorme réclame une explication pour être comprise par le joueur d'AD&D ®, comme le nombre supposé de niveaux d'un souverain ou capitaine de garde, les effectifs d'une patrouille ou d'une force armée, des caractéristiques de bateaux ou de types d'alcool. Plutôt que de les inclure dans le texte, ou de diriger le lecteur impatient vers une autre section, ces informations ont été rassemblées ici.

Au coeur du texte, vous découvrirez également différentes cartes de cités et de villes des Royaumes, de Scornubel, la Cité-Marchande ou Suzail, capitale du Cormyr, à Valombre - une très petite ville possédant de puissants protecteurs. La Cité des Splendeurs, Eauprofonde, est mentionnée brièvement: la description complète de la plus grande cité du nord est prévue pour le futur, au sein d'un projet pouvant lui accorder suffisament d'espace. Vous trouverez également dans ce livret le recensement de la ville de Valombre, tiré de son "Livre des Jours", exécuté au soir d'une récente bataille. Cela vous permettra de juger du peuplement typique d'une telle région.



LE TEMPS DANS LES ROYAUMES

Calendrier et Roulement des Années

Le calendrier suivant est spécifiquement adapté au royaume du Cormyr.

L'année se compose de 365 jours: 12 mois d'exactement 30 jours chacun (compte tenu de la lune unique et de ses fidèles), plus 5 jours tombant entre les mois. Ces derniers marquent des occasions particulières. L'année bissextile n'est maintenue que par convention sociale, et procure un sixième jour spécial utilisé par exemple comme base d'accords à long terme.

Les mois sont subdivisés en trois périodes de dix jours. Ceux-ci son appelés de diverses manières: "soirs", "décades", "dijours", "hyrars" ou "chevauchées". Ce dernier terme est généralement utilisé en Cormyr et dans les Vaux, et sert de référence dans les textes qui suivent.

Bien que les mois eux-mêmes soient standardisés, le système de datation varie selon les endroits. Les événements sont généralement numérotés à partir d'un événement de grande importance religieuse ou politique. Chaque nation, chaque région possède des cultures ayant leur histoire propre, et donc de différents repères chronologiques. Le système d'appellation des mois porte le nom de son inventeur, le défunt sorcier Harptos de Kaalinth, et est utilisé dans tout le Nord.

Le calendrier d'Harptos

Le nom de chaque mois du calendrier d'Harptos est listé ci-dessous, du début à la fin de l'année. Chaque nom est suivi d'une description brève du mois concerné, ainsi que du nom de ce même mois dans le calendrier Grégorien, entre parenthèses.

Les jours spéciaux sont notés à leur emplacement dans l'année et apparaissent en italiques. Chaque jour spécial est décrit dans un paragraphe suivant le calendrier lui-même.

1. Marteau; le plus fort de l'hiver; (Janvier)

Jour Spécial: *Mi-hiver*

2. Alturiak; La Griffe de l'Hiver; ou Les Griffes du Froid; (Février)

3. Chesse des Couchers de Soleil; (Mars)

4. Tarsakh des Tempêtes; (Avril)

Jour Spécial: *Herbe-Verte*

5. Mirtul ; La Fonte des Glaces ; (Mai)

6. Kythorn : Le Temps des Fleurs ; (Juin)

7. Flammerègne ; Le Creux de l'Eté; (Juillet

Jour Spécial : **Mi-Eté**

8. Eléasias ; Le Haut Soleil ; (Aout)

9. Eleint ; Le Déclin ; (Septembre)

Jour Spécial : **Les Moissons**

10. Marpenoth. Chute des Feuilles; (Octobre)

11. Uktar; le Pourrissement; (Novembre)

Jour Spécial: *Le Festin de la Lune*

12. Noctur; La Tombée de la Nuit; (Décembre)

Jours Calendaires Spéciaux

Mi-Hiver porte le nom officiel de Grand Festival d'Hiver. C'est une fête au cours de laquelle les seigneurs de la terre préparent traditionnellement l'année à venir, passent et renouvellent les alliances, et envoient des cadeaux de bonne volonté. Pour les gens du commun, ce jour est celui de l'Hiver-Mortel, à mi-chemin de la pàrtie la plus froide de l'hiver.

Herbe-verte est le commencement officiel du printemps, un jour de détente. Les fleurs cultivées avec soin dans les serres des châteaux et temples pendant l'hiver sont bénies et jetées sur la neige, pour favoriser les cultures de la prochaine saison.

Mi-Eté, appelé la Nuit de la Mi-Eté, ou la Longue Nuit, est une période de festivités, de musique et d'amour. Dans certains pays, au cours d'une cérémonie, les jeunes filles en âge de se marier sont lâchées dans les bois et "chassées" par leurs prétendants en puissance. Les mariages sont traditionnellement célébrés au cours de la nuit-même. Il est très rare que le temps soit mauvais en cette occasion. La chose est d'ailleurs considérée comme un très mauvais présage, qu'on prétend souvent annonciateur de famine ou d'épidémie.

Le Jour des *Moissons* annonce la venue de l'automne et des moissons. C'est une fête qui se prolonge souvent pendant toute la durée de ces dernières, si bien qu'il y a toujours de la nourriture pour ceux qui reviennent des champs. On voit beaucoup de voyageurs au moment de ce festival car les marchands, les émissaires de cours et les pélerins se hâtent de rentrer chez eux avant que n'arrive un trop mauvais temps et que les pluies ne se changent en neiges.

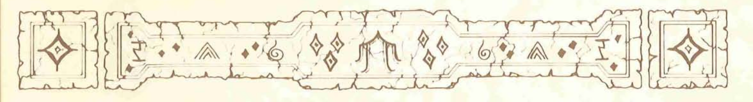
Le Festin de la Lune est le dernier grand festival de l'année. Il marque l'arrivée de l'hiver, ainsi que le jour où les morts sont honorés. Les tombes sont bénies, le Rituel du Souvenir accompli, et de nombreux récits héroïques sont contés jusqu'à une heure avancée de la nuit. On parle beaucoup de héros, de trésors et de cités souterraines perdues.

Une fois tous les quatre ans, un autre jour s'ajoute à l'année, à la manière du 29 février dans le calendrier Grégorien. Ce jour ne fait partie d'aucun mois et suit la Nuit de la Mi-Eté. On le nomme *La Rencontre des Ecus.* C'est un jour de conseil ouvert entre nobles et gens du commun; c'est le jour où se nouent, se renouvellent les pactes, les serments et les accords, un jour de tournois, d'épreuves et d'examens pour ceux désirant gagner en gloire ou en standing clérical; un jour, enfin, de distractions de toutes sortes, particulièrement théâtrales - et un jour de duels.

Les guerres sont souvent, mais pas toujours, réglées après la fin des moissons, se prolongeant aussi tard que le permet le temps. La plus grande partie des combats a donc lieu durant le mois d'Uktar et l'ironie appropriée de l'emplacement du *Festin de la Lune* est évidente.

Les années ("Hivers") possèdent un nom commun à tous les royaumes et Cité-Etats, puisque chacun de ceux-ci les numérote différemment, pour mesurer généralement la durée du règne d'une dynastie, ou de celui du roi actuel, voire celle de l'existence de la nation. Nous sommes en Cormyr en l'an 1332, et en 1357 dans les Vaux (Calendrier des Vaux, ou CV). Le Calendrier du Cormyr prend sa source à la fondation de la Maison Obarskyr, la dynastie qui règne encore aujourd'hui. Le Calendrier des Vaux, lui, fait remonter l'an 0 à celui où les souverains des elfes permirent pour la première fois aux humains de s'établir dans les régions forestières les moins denses. Pour des raisons pratiques, les dates figurant dans ce volume suivent le Calendrier des Vaux.

Les noms des années portent l'appellation de Roulement des Années, et viennent de prédictions publiées sous ce titre par le fameux Sage Disparu, Augathra le Fou, aidé pour quelques ajoûts par le prophète Alaundo (Pour avoir plus d'informations sur ce dernier, voir la rubrique concernant Château-



Suif). Le roulement est fort long; en voici la portion utile.

ANNEE DU DRAGON	(1352 CV)
ANNEE DE L'ARCHE	(1353 CV)
ANNEE DE L'ARC	(1354 CV)
ANNEE DE LA HARPE	(1355 CV)
ANNEE DU VER	(1356 CV)
ANNEE DU PRINCE	(1357 CV)
année venant de se terminer)	
ANNEE DES OMBRES	(1358 CV)
ANNEE DU SERPENT	(1359 CV)
ANNEE DE LA TOURELLE	(1360 CV)
ANNEE DES VIERGES	(1361 CV)
ANNEE DU HEAUME	(1362 CV)
ANNEE DU WIVERN	(1363 CV)
ANNEE DE LA VAGUE	(1364 CV)
ANNEE DE L'EPEE	(1365 CV)
ANNEE DU BATON	(1366 CV)
ANNEE DE L'ECU	(1367 CV)
ANNEE DE LA BANNIERE	(1368 CV)

LES NOMS DANS LES ROYAUMES

Les noms propres sont extrémement variés au sein des royaumes et diffèrent selon les coutumes locales. Les personnages-joueurs peuvent porter des noms composés d'une ou de deux parties, des surnoms, des titres ou des pseudonymes. Voici quelques suggestions d'ordre général:

Le commun des Mortels. La plupart des humains portent un nom unique, tel que "Doust" ou "Trystemine", n'en ajoutant un second que pour éviter une possible confusion, qu'elle ait rapport à la profession ("Doust le Guerrier"), à l'origine ("Doust de Valombre"), ou à la lignée (particulièrement si un personnage légendaire appartient à la famille, comme "Doust, Petit-Fils de Miniber le Sage"). Peuvent de plus amener un second nom, une condition physique particulière, comme "Noire-Crinière" ou "Cheveux-de-Feu", ou une action légendaire, extraordinaire. (Les "Trollicides" ne sont pas rares dans les royaume, ce qui est plus dû au nombre de ces monstres qu'aux prouesses de leurs vainqueurs.) Au cours de sa vie, un humain moyen peut prendre et perdre plusieurs de ces seconds noms, conservant toujours le premier.

Petite et Grande Noblesse Humaine. Ces individus gardent généralement un "nom de famille" provenant souvent de l'individu ayant fait la gloire ou gagné la position de sa famille. De tels noms sont conservés même si les nobles sont disgrâciés et perdent leur puissance. Les Montewivern du Cormyr, quoique toujours riches, sont nettement moins puissants que lorsqu'ils étaient conseillers du roi. Une nouvelle fois, les noms spéciaux se rapportant à des événements ou à l'apparence physique sont communs.

Magiciens Humains: Les magiciens ne sont guère friands de noms et de titres à rallonge; on pense généralement que la gloire d'un mage doit le précéder, afin qu'il suffise de prononcer son seul nom pour tous comprennent à qui fait allusion l'orateur. Il peut bien entendu exister un Eglisorme le Coiffeur, par exemple, ou un Eglisorme d'Eauprofonde, mais la référence à "Eglisorme" (ou même au plus modeste "Eglisorme le Sage") s'applique au conseiller sans pair résidant à Valombre.

Clercs Humains. L'identification de leur foi est souvent incluse dans leur patronyme, supplantant tout nom de famille ou de noblesse. Amaster, Clerc de Tymora peut être appelé sans incident "Amaster de Tymora". Dans les plus hauts cercles de l'église, mettant en jeu les chefs d'une foi ou d'un temple particulier, le titre complet est important, comme "Asgaorth de Tempus, Patriarche de Baldur."

Elfes. Les membres du "Peuple" possèdent des noms de famille qu'ils traduisent souvent en commun sous forme de surnoms, si bien qu'on trouvera dans le monde des familles d'"Arc-Puissant" ou d'"Etoile-Filante". Ces noms de famille sont importants car les frères et soeurs elfiques peuvent avoir plusieurs centaines années de différence. Les Demi-elfes prennent un nom humain ou elfique selon l'endroit où ils ont été élevés. Ils passent souvent de l'un à l'autre.

Nains. Les nains ressentent fortement le poids de leur passé et respectent les héros de leurs familles. Ils ne portent qu'un seul prénom, suivi d'une indication de leur lignée, comme "Mongor de la Maison de Fer". Les Nains ayant dans leur famille un héros ou un personnage de renom peuvent utiliser l'appellation "fils de" ou "petit-fils de," comme "Thelarn, fils de Mongoth". Après deux générations, l'expression "sang de" est utilisée, et ce uniquement pour les plus grands chefs nains, comme "Nor, sang de Ghellin, Roi exilé de la Maison de Fer"

Gnomes. Ce peuple pacifique utilise à la fois prénoms et noms de famille, et possède un sens si poussé de la famille qu'un troisième nom, indiquant l'origine géographique, peut parfois être nécessaire. En dehors de chez lui, Wysdor Sablemineur devra souvent se présenter comme "Wysdor Sablemineur, des Sablemineur d'Arabel", pour éviter d'être constamment confondu avec d'autres gnomes pouvant ou non faire partie de ses proches.

Petites-Gens. Les Petites-gens ont les mêmes coutumes que les gnomes en matière de noms, mais leurs deux patronymes peuvent changer avec le temps et être supplantés par des surnoms provenant d'aventures ou de capacités physiques, des petits noms gentils ("Ma Biche") ou des diminutifs; il est aussi fréquent qu'ils se perdent dans un labyrinthe de pseudonymes et de fausses origines. Le sieur Corkitron Allinavase a choisi ses deux noms (ses parents se nommaient Terrier), et répond au diminutif "Corky", ainsi qu'au surnom "Courte Paille". Ce dernier provient de son penchant à tirer à la courte paille au moment du partage des trésors, en disant "Courte Paille l'emporte!" Si les autres acceptent un tel arrangement, il ne se gêne pas - quel que soit le résultat du tirage - pour leur prendre ce qui est sa "Propriété légitime". Après tout, ils avaient admis que "Courte Paille" l'emporterait.

Autres Races. La plupart des autres races se contentent d'un nom unique et, si nécessaire, d'une précision (Un centaure nommé Adolphus pourrait par exemple être appelé Adolphus le Rouan). Les orques n'utilisent de véritables noms que lorsqu'il ne peuvent pas faire autrement. Il se servent sinon d'un mot de leur langage qui signifie "Eh, toi!" (Un maître du langage orque peut charger ce mot d'une bonne dose de venin, si bien qu'il suffit parfois de le prononcer dans un bar pour déclencher une bagarre).

LES LANGAGES DES ROYAUMES

La plupart des gens habitant au nord-est de la Mer des Etoiles Déchues sont lettrés, jusqu'à un certain degré au moins. Les voyageurs et les sages affirment que ce n'est pas le cas dans la totalité des royaumes. Les zones les plus lettrées des environs sont Port-Ponant, la Sembie du Sud et peut-être Montéloy. Sur la Côte des Epées, c'est Eauprofonde. Ailleurs, comme le disent les voyageurs, "Fies-toi à ta langue".

Il est à noter que chaque alignement possède sa propre langue, généralement incompréhensible pour des gens n'y appartenant pas. Ces langues sont extrémements simples et permettent de communiquer acceptation, refus, émotions ainsi que des concepts ou croyances privilégiées (des personnages "Loyaux" pourraient par exemple discuter de la justice et de son administration). Les langues d'alignements ne sont pas utilisées avec des étrangers et sont donc considérées comme insultantes (au mieux) et hostiles (au pire).

Les voleurs, les druides et les illusionnistes possèdent également leurs propres langues, en plus de "La Haute Langue" dans laquelle les runes de puissance (ainsi que les magiciens nomment la magie) sont écrites. Presque toutes les créatures intelligentes que vous pourrez rencontrer comprennent et parlent le "commun" (la langue commerciale des hommes, parlée dans la totalité des royaumes connus, sans grandes variations) bien qu'elles puissent feindre le contraire.

D'une région à l'autre, le Commun peut présenter des accents différents et de subtiles disparités de vocabulaire, influencé par les autres langues locales, humaines ou non. Si un natif du Thay peut parfaitement communiquer avec un citoyen de Baldur, chacun ressentira l'accent ridicule de l'autre.

De la même manière, les variantes d'une langue non-humaine dérivent toutes d'un tronc linguistique commun, si bien qu'un elfe de l'Eternelle-Rencontre, un autre d'Evereska et un troisième venant de la Cour Elfique peuvent se comprendre (exceptant une nouvelle fois les dialectes et accents locaux). Pour les humains le "commun elfique" est appelé simplement l'Elfique, et le "commun nain", le Nain.

Langages Ecrits

Il existe bien moins de langages écrits que de langages parlés, car la plupart des races n'en ont pas l'utilité, au-delà des symboles runiques standards universellement reconnus.

"COMMUN MODERNE"

La langue commune écrite, présentée comme du Français dans les présents ouvrages, provient du Thorass, le langage commercial original. Rares sont les lettrés dans cette langue (considérée comme un langage à part entière) car la plupart des individus utilisent les runes pour échanger des informations.

RUATHLEK

Le "Langage secret", comme on appelle l'écriture magique des illusionnistes, se rencontre rarement dans les Royaumes. Les illusionnistes eux-mêmes sont assez rares dans le Nord - mais on sait qu'il existe à Eauprofonde au moins une bibliothèque renfermant des livres écrits dans cette langue magiquement codée. On prétend parfois que ce mode d'écriture a son origine dans l'utilisation de runes magiques.

THORASS (Le Commun Vieil)

Le Thorass, langue commerciale écrite et langage universel des Royaumes d'autrefois (se rencontrant souvent dans des tombes, des habitations et des passages souterrains, voire en usage courant dans certaines régions méridionales) est l'ancêtre de la langue commune. Une période troublée, dans le Nord (à l'époque où les terres de la Mer Intérieure étaient fort peu peuplées) entraîna une ère de faible instruction chez les jeunes, et l'utilisation de runes ou symboles (décrits plus bas) remplaça un temps le Thorass.

Une inscription en Thorass peut se traduire littéralement en Commun; mais possède usuellement une forme archaïque de syntaxe et de vocabulaire.

ESPRUAR

L'espruar est l'alphabet des Elfes Argentés, utilisé par la plupart des elfes des Royaumes pour envoyer leurs messages (soit en Commun, soit dans leur langue maternelle).

RUNES DETHEK

Les nains écrivent rarement sur des matériaux périssables. Parfois ils inscrivent ou gravent des runes sur des feuilles de métal qu'ils assemblent pour former des livres, mais la pierre est la règle générale: parois de cavernes, bâtiments, piliers ou pierres dressées - voire cairns. La plupart du temps, ils écrivent sur des tablettes - appelées Pierres à Runes - en Commun.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T Th U V W X Y Z

Thorass

Espruar

Dethek

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 0 50

Thorass (exemple: 14) =

Espruar

Dethek



Une pierre à runes typique est plate, en forme de losange, épaisse de deux centimètres et faite d'une roche très dure. Le verso de la pierre porte des runes Dethek en anneau ou en spirale autour de son périmètre, tandis que le centre reçoit un dessin. Certaines pierres à runes portent des dessins en relief et sont utilisées comme sceaux. Pressées dans la boue fraîche, elles peuvent servir en souterrains d'indicateurs de piste temporaires.

Pour un nain, toutes les pierres à runes portent une sorte de message. La plupart sont couvertes d'écriture runique, dont le système le plus connu est celui de Dethek, qui se traduit littéralement en commun. Ces runes sont simples et composées de lignes droites, ce qui les rend faciles à graver dans la pierre. Il n'est possible de faire figurer aucune ponctuation en Dethek, mais les phrases sont généralement séparées par des lignes transversales, les mots par des espaces, et les capitales sont surmontées d'un trait. Les nombres inscrits dans des cadres sont des dates, le jour et le mois précédant l'année, par convention. Il existe des symboles ou caractères collectifs pour identifier les peuples (clans et tribus) ou les races. Si les runes sont peintes, les noms d'individus et d'endroits le sont généralement en rouge, alors que le reste du texte est noir ou laissé libre de tout ornement.

Les pierres à runes se lisent généralement de l'extérieur vers le centre; le message forme une spirale encadrant un dessin central.

LA MONNAIE DES ROYAUMES

Les échanges et monnaies de toutes sortes sont communs dans les Royaumes. Le système développé ci-dessous, typique de toutes les nations organisées, est celui du Cormyr.

En Cormyr, la monnaie principale est constituée par les pièces frappées à la Cour, portant un dragon d'un côté, et une date de l'autre (faire de la fausse monnaie est puni, en Cormyr comme dans la plupart des nations comparables, de mort). Il n'existe aucun papier-monnaie, à l'exception de reconnaissances de dettes, appelées "notes sanglantes" car elles doivent être signées par les deux (ou plus) parties en présence, à l'aide de sang. On les porte ensuite au seigneur local pour qu'il y applique le sceau royal.

La monnaie des royaumes possède généralement la valeur suivante:

200 pc	= 200 pièces de cuivre
	= 20 pièces d'argent
	= 2 pièces d'électrum
	= 1 pièce d'or
	= 1/5 de pièce de platine

En Cormyr, la terminologie est la suivante:

pc	= pièce de cuivre
	= "Pouce" de cuivre
pa	= pièce d'argent
	= "Faucon" d'argent
pe	= pièce d'électrum
	= "Oeil Bleu"
po	= pièce d'or
	= "Lion" d'or
pp	= pièce de platine
	= "Tricouronne"

Les cités-états frappent souvent leurs propres pièces de cuivre, d'argent et d'or. Les pièces d'électrum et de platine sont plus rares et utilisées généralement par les états les plus puissants comme le Cormyr, Eauprofonde et l'Amn. Les plus petits états, comme les régions fracturées de Damarie, utilisent une monnaie empruntée à d'autres nations ou récupérée dans des sources ancestrales.

Enfin les Marchands de tous les royaumes utilisent les "barres de commerce", d'argent ou (pour les caravanes les plus riches) d'électrum. Ces barres de commerce sont des lingots valant 10, 25 ou 50 po, marquées du symbole du marchand ou de la compagnie les possédant.

Voici quelques formules de salut locales, à l'usage des voyageurs.

Bonne Rencontre - Le salut le plus souvent utilisé, particulièrement entre étrangers de races différentes ou en face d'une personne dont on n'est pas sûr.

Encore bonne - Entre les associés ou les relations d'affaires, cette expression (nous nous sommes déjà salués - d'ou le "encore" - et tu as bonne mine) est très usitée. Un homme ennuyé, impoli ou sarcastique se contentera de dire "Encore" (c'est à dire "Nous nous saluons encore" ou "Encore vous!")

Olore' - (Oh-LOR-ay, "Bonne rencontre"/ "Bonne journée"), comme disent les voyageurs des terres de la Mer Intérieure; "Olore' à vous, mes amis".

Jusqu'à ce que les épées se séparent - Formule d'adieu des guerriers dans tous les Royaumes.

A la prochaine, que ton épée soit toujours humide et tes fesses au sec - Les pirates de la Mer Intérieure.

Alavairtae - ("Que ton habileté triomphe"), l'adieu favori des Sorciers Rouges du Thay.

Amarast! - ("Porte-toi bien jusqu'à notre prochaine rencontre!"), les marins du sud.

Eau douce et rire léger, jusqu'à la prochaine - Le Peuple (Elfes)

Aluve - (A-LOU-Vet, "Je te quitte/Nous vous quittons"), Les elfes noirs (Drow).

Haut la hache, ami, je pars - Adieu des nains.

Chauffe bien ta forge - Adieu des gnomes.

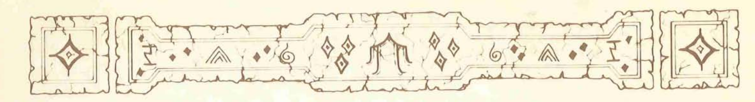
Bonne matinée et ensuite bonne journée! Que rien ne vienne te friser les cheveux! (auquel on ajoute parfois:) *Méfie-toi du grand peuple et fais gaffe aux gobelins!* est un adieu de petites-gens, entre eux. Aux représentants des autres races, moins patients, ils se contentent d'un *"Dieu vous sourit"* de bon aloi.

Braeunk vhos trolkh! - ("Si tu meurs pendant que je ne suis pas là, fais-le en silence!"), Adieu des hobgobelins, auquel s'attache la suite muette: "parce que je ne voudrais pas rater ça".

LA RELIGION DES ROYAUMES

Les "dieux" des Royaumes, aussi appelés *Puissances*, sont des êtres importants: ils fournissent des sorts magiques à leurs adorateurs, se mêlent aux questions terrestres et voient leur pouvoir augmenter ou diminuer selon le nombre de fidèles qu'ils possèdent. Les clercs au service d'un dieu ne progressent que s'ils agréent leur patron en demeurant fidèle à ses règles, à ses buts, et en agissant comme il le souhaite.

Il existe dans les royaumes de nombreuses divinités, même chez les humains, et cette pléthore d'êtres puissants a conduit à une tolérance générale des croyances et cultes des autres. Ceci s'étend à tous ceux qui ne transgressent pas les lois, qu'il s'agisse de la population en général, des nobles ou des soldats du Roi. Les sacrifices humains sont considérés comme des meurtres dans les royaumes loyaux, et l'utilisation de la propriété d'autrui



comme offrande constitue à la fois un vol et un acte de vandalisme.

Certains individus, notamment les clercs, ne sont pas toujours tolérants en matière de religion. Il est considéré comme impoli de s'enquérir trop ouvertement du culte d'un dieu que l'on n'adore pas ou que l'on a peu de chances d'adorer.

Il pourra être sage d'apprendre la religion et/ou les alignements des personnes à qui l'on doit se fier pour faire des affaires ou partir en aventure, mais soyez prudents: demander cette information ouvertement constitue souvent un affront de premier ordre.

Les divinités et demi-dieux principaux des royaumes sont listés ci-dessous, y compris quelques Puissances plus faibles, telles que les Seigneurs Elémentaux, les Cultes des Bêtes et certaines divinités non-humaines.

Les Divinités et Demi-Dieux des Royaumes Oubliés: Divinités Humaines.

Toutes les rubriques de cette section sont présentées de la manière suivante:

NOM (prononciation, si nécessaire)
surnom ou titre(s)
Fonction — Alignement
Puissance — Plan d'Origine
Symbole
NOTES:

AURILE

Fille du Gel

Déesse du Froid — NM
Demi-Puissance — Pandemonium
Symbole: Flocon de neige blanc peint sur un losange gris à l'axe long vertical.

NOTES: Cette Demi-Puissance est représentée sous la forme d'une très belle jeune femme à la peau bleue, vêtue d'un manteau blanc. Aurile est en relation avec Talos. Ses pouvoirs personnels comprennent des sorts de double puissance, basés sur le froid, comme *Tempête de Glace, et Sphère Glaciale d'Otiluke*, ainsi qu'un souffle glacial (même effet qu'un *Cone de Froid)* qui tue les plantes par simple contact (Jet de Protection autorisé lorsque cela s'applique), et a un effet de *Fragilité* sur tous les métaux.

AZUTH (A-zoute)

Le Très-Haut

Patron des Magiciens — LN
Demi-Puissance — Arcadie
Symbole: Main humaine à l'index levé, auréolée d'un halo de feu bleu.

NOTES: Azuth est représenté sous la forme d'un puissant vieillard, exempt du poids des ans, maniant un bâton. Il est considéré comme le plus puissant des mages et possède les capacités d'un magicien de 30ème niveau et d'un clerc de 20ème niveau. De plus Azuth a le pouvoir de discerner les capacités des armes auxquelles il est confronté. Par simple toucher, il peut ôter sa puissance à un objet magique, à la manière d'une *Baguette d'Annulation.*

BAINE

Le Seigneur Baine, le Seigneur Noir

Dieu des Querelles, de la Haine de la Tyrannie — LM
Puissance Majeure — Achéron
Symbole: Main noire ouverte, le pouce aligné avec les autres doigts (parfois sur fond de gueule).

NOTES: On ne voit jamais le Seigneur Baine, bien que certaines légendes parlent d'une main gelée aux ongles noirs et d'yeux emplis d'un feu ardent. Cet être possède à la fois une puissante église dans les Royaumes, et le soutien des mages de Château-Zhentil (voir cette rubrique).

BESHABA

Fille de la Malchance, Bess la Noire, Dame Misère

Déesse de la Méchanceté, de la Malchance, des Accidents (Traîtrise, Trahison) — CM
Puissance Mineure — Abysses
Symbole : Andouillers noirs sur fond de gueule

NOTES: La Fille de la Malchance apparait sous la forme d'un beau visage aux cheveux blancs, en proie à un rire hystérique. Malheur à ceux qui la contemplent. Il arrive souvent que, là où est passée Beshaba, des plans sûrs de réussir échouent, des armes solides se brisent, des murs s'effondrent, et des accidents stupides frappent hommes et bêtes.

BHAAL (ba-HAL)

Seigneur du Meurtre

Dieu de la Mort — LM
Puissance Mineure — Géhenne
Symbole: Cercle de larmes rouge-sang tombant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour d'un crâne blanc.

NOTES: Bhaal frappe de manière infaillible et sa dague provoque le desséchement de la zone touchée. Il apparait rarement, même à ses adorateurs, mais les prêtres le dépeignent comme un corps mutilé et sanglant, possédant un visage sauvage et se déplaçant en silence. On dit que chaque meurtre commis dans le monde le fortifie. Alors que Myrkul est reconnu comme seigneur des morts, Bhaal est celui de la mort elle-même, de l'acte de tuer.

CHAUNTEA (chaun-té-ha)

Grande Mère

Déesse de l'Agriculture — NB
Puissance Majeure — Elysée
Symbole: Fleur en bouton encerclée par le soleil ou une gerbe de blé dorée.

NOTES: La Grande Mère est la patronne des fermiers et des jardiniers. On trouve son empreinte partout où les hommes cherchent à croître. Chauntéa apprécie moins les apparences et les grands sacrifices que les petits actes de dévotion; ses temples sont souvent de petites cavernes ou de modestes pièces emplies de verdure. Chauntéa est en guerre constante contre Aurile et Talos. La Mère Terre des Lunae n'est peut-être qu'une identité ou un aspect différent de Chauntéa.

DENEIR (dé-NIR)

Seigneur de Tous les Glyphes et Images

Dieu de la Litterature, de L'Art — NB
Demi-Puissance — Terres des Bêtes
Symbole: Cierge allumé, souvent au-dessus d'un oeil.

NOTES: Déneir, allié d'Oghma, est traditionnellement dépeint comme un vieux sage au crâne dégarni, possédant une flamboyante barbe blanche. Ses prêtres sont généralement fort érudits et lui attribuent la majorité des grimoires et livres magiques (Grimoire de Compréhension, Grimoire de la Claire Pensée, etc) existants.

ELDATH (EL-dasse)

La Dame Tranquille, La Déesse de l'Eau Chantante

Déesse des Cascades, des Sources, des Rivières, des Lacs, de l'Immobilité, de la Paix, des Endroits Paisibles, Gardienne des Sanctuaires Druidiques — N
Demi-Puissance — Plan Matériel Primaire
Symbole: Cascade tombant dans un étang aux eaux calmes, ou disque bleu-ciel, fran-



gé de vert.
NOTES:Parmi ses pouvoirs, Eldath est notamment célèbre pour tous les sorts de type Enchantement/Charme, comme *Sympathie, Empathie, Sommeil* et *Silence sur 5 m.* Alliée et Servante de Sylvanus, Eldath est la pacifiste par excellence. Elle est la gardienne de tous les sanctuaires druidiques et lorsqu'elle se trouve dans l'un d'entre eux, aucun coup ne peut y être donné, nul ne peut y ressentir la moindre colère. Le héros guerrier elfique Telma a, selon la légende, renoncé à porter les armes après avoir campé dans l'un de ces sanctuaires. Eldath apparait sous la forme d'une très belle femme, vêtue de vert transparent.

GOND (GONDE)

Le Semeur de Merveilles

Dieu des Forgerons, des Artificiers, de l'Artisanat et des Constructions — N
Puissance Mineure — Opposition Concordante
Symbole: Roue dentée d'airain, de bronze, de fer ou d'os.

NOTES: Gond apparait comme un solide forgeron rougeaud possédant un marteau colossal, ainsi qu'une forge et une enclume à l'aide desquelles il travaille le matériau dont on fait les étoiles. Ceux qui le vénèrent sont essentiellement des chaudronniers, des alchimistes et des maçons, mais sur l'île de Lantan (voir cette rubrique) le culte de Gond est religion d'état. Nulle part ailleurs la manie de l'invention (et le succès de ces inventions) n'est aussi forte.

HEAUM (HEAUME)

Les Yeux Sans Sommeil

Dieu des Gardiens — LN
Puissance Mineure — Nirvana
Symbole: Oeil ouvert, souvent peint sur un gantelet de métal.

NOTES: Heaum est toujours vigilant, attentif. Il n'est jamais surpris et anticipe la plupart des événements grâce à son intelligence et à son sens de l'observation. Il est impossible de le jeter à terre, et difficile de le tromper; il ne trahira ni ne négligera jamais ce qu'il garde. En bref c'est le gardien idéal. On le vénère pour qu'une partie de ses qualités s'incarne dans ses fidèles. Les temples de Gond sont souvent situés en des endroits où demeurent quelques maléfices ou dangers potentiels, comme à Hluthvar, au pied de la Forteresse Noire.

ILMATER

Dieu de l'Endurance, de la Souffrance, du Martyre, de la Persévérance — LB
Puissance Mineure — Eden
Le Chevalet Sanglant, ou deux mains croisées, liées aux poignets.

NOTES: Ce dieu a l'apparence d'un homme brisé, aux mains broyées mais toujours utilisables. Ilmater est le martyr par excellence, celui qui souffre pour les autres. Il a le pouvoir de se manifester dans les créatures torturées pour les protéger de la douleur, mais ne le fera que si elles sont d'alignement bon et n'ont rien fait pour mériter pareil traitement.

LATHANDRE (la-ZAN-dre)

Seigneur de l'Aube

Dieu du Printemps, de l'Aube, de la Conception, de la Vitalité, de la Jeunesse Eternelle, du Renouvellement, du Progrès, des Commencements — NB
Puissance Majeure — Elysée
Symbole: Disque de bois rose.

NOTES: Lathandre, Seigneur de l'Aube, est le commandeur de la créativité. Ceux qui l'adorent lui font des offrandes avant d'entreprendre un voyage, de former une alliance ou de se joindre à un groupe d'aventuriers. Lathandre se présente soit sous la forme d'une lueur ou d'une brume rosée, soit - lors de ses apparitions les plus anciennes - sous celle d'un jeune homme de grande beauté, à peau dorée. Ses prêtres portent des robes roses ou écarlates, les plus hauts dignitaires faisant coudre sur les leurs de superbes rubans d'or.

LEIRA (LAIR-ha)

Dame des Brumes

Déesse de la Tromperie, des Illusions — CN
Demi-Puissance — Limbes
Symbole: Plaque triangulaire, pointe en bas, ornée de volutes grises.

NOTES: Leira est la demi-déesse de la tromperie et des illusions naturelles et magiques. Son apparence véritable est ignorée de tous; ses prêtres font leurs dévotions devant un autel pourvu de deux bras qui n'encerclent que l'air. Leira peut être présente en n'importe quelle chose, n'importe quel endroit qui n'est pas ce qu'il semble être. Rares sont ceux qui la révèrent - hormis chez les illusionnistes - car la plupart des personnages ne voient aucun profit à tirer de l'incompréhension et de la tromperie, dirigées contre eux-mêmes, quoique certains lui rendent hommage pour l'éloigner ou gagner sa faveur avant de prendre une décision importante ou de rendre un jugement. Elle est considérée comme Neutre et non Mauvaise car elle représente les caprices de la nature et ne trompe pas délibérément (cela est du domaine de Mask)

LLIIRA (LIR-ha)

Notre Dame de la Joie

Déesse de la Joie, de l'Insouciance, du Contentement, de la Détente, de l'Hospitalité, du Bonheur, de la Danse, Patronne des Fêtes — CB
Demi-Puissance — Arvandor
Symbole: Trois étoiles possédant chacune six pointes, colorées en orange, jaune et rouge.

NOTES: Alliée de Milil et Sunie, cette déesse est invoquée et reçoit des offrances dans toutes les occasions de réjouissances. On la dépeint généralement sous la forme d'une jeune femme sensuelle, dansant avec insouciance, en riant. Elle ne supporte ni la violence ni le ressentiment. On dit qu'une épée tirée du fourreau (hormis au cours des cérémonies solenelles) suffit à la faire partir, ou à éloigner sa faveur.

LOVIATAR (lo-vi-HA-tar)

Reine de la Douleur

Déesse de la Douleur, du Chagrin, Patronne des Bourreaux — LM
Semi-Puissance — Géhenne
Symbole: Chat noir à neuf queues garnies de pointes.

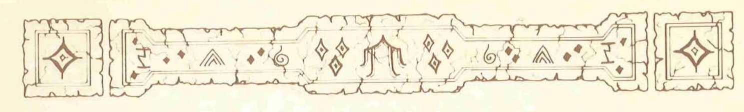
NOTES: Loviatar est décrite dans le livre *Deities & Demigod* ou *Legends & Lore* (n'étant pas encore disponible en français) au sein du panthéon finnois. Dans les Royaumes, elle apparait sous la forme d'une jeune femme pâle, vêtue d'une armure blanche plissée. Sa *Dague de Glace* est ici représentée par un mince bâtonnet. Ses capacités et ses attitudes sont semblables à celles de la déesse finnoise de la douleur.

MALAR

Le Seigneur des Bêtes, Le Chasseur

Dieu de la Vie Sauvage, des Bêtes Errantes, de la Soif de Sang et de la Chasse — CM
Demi-Puissance — Tartare
Symbole: Patte griffue bestiale

NOTES: Malar est de la famille de Sylvanus et des autres dieux "de la nature". On dit qu'il ressemble à une bête noire, couverte de sang frais, possédant les crocs et les griffes d'un



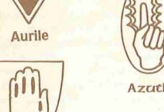
Symboles des Divinités



Aurile



Azuth



Bane



Beshaba



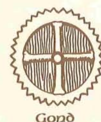
Bhaal

Chauntéa



Deneir

Eldath



Gond

grand chat. Les chasseurs (pour la nourriture ou le plaisir) lui font des offrandes avant de partir en expédition. On dit qu'il se manifeste dans les berserkers, les bêtes enragées et dans ce type de tueur humain considéré comme "fou" par ses congénères. Bhaal est le seigneur de tous ceux considérant le meurtre comme un art devant être pratiqué froidement; Malar est le patron de ceux qui en jouissent sans fin, sensuellement. Son culte est plus répandu chez les aventuriers que chez les soldats.

MASK

Seigneur des Ombres

Dieu des Voleurs, de l'Intrigue NM
Puissance Mineure Hadès
Symbole: Loup de velours noir.

NOTES: Mask est le seigneur des ombres et des actions s'y déroulant; il est le patron des voleurs et des tire-laines, des espions, des coupe-jarrets. Il apparait sous la forme d'un beau jeune homme vêtu d'un pourpoint de et braies colorées, couverts par un manteau gris. Celui-ci permet à Mask de voler, de devenir invisible et, lorsque le capuchon est rabattu, de prendre la forme d'un quelconque autre être, par une illusion parfaite. Les adorateurs de Mask tiennent généralement leurs services dans des pièces souterraines voutées, peu éclairées. Comme les prêtres, tous portent de lourds vêtements et des masques.

MAILIKKI (maille-LI-ki)

Dame de la Forêt

Déesse des Forêts, des Dryades,
Patronne des Rangers NB
Puissance Mineure Plan Matériel Primaire
Symbole: La Licorne (ou une étoile blanche sur une feuille verte)

NOTES: Mailikki est l'alliée de Sylvanus. On trouvera sa description dans le panthéon finnois du livre Legends & Lore. Au sein des Royaumes elle apparait sous la forme d'une jeune fille dont les cheveux sont faits de mousses et de feuilles, vêtue de vert et de jaune. Ses pouvoirs sont décrits dans le texte précédemment mentionné.

MILIL

Dieu de la Poésie, de l'Eloquence et des
Chansons NB
Demi-Puissance Terres des Bêtes
Symbole: Harpe d'argent

NOTES: Allié de Sunie et d'Oghma, Milil possède particulièrement l'estime des bardes. On le voit sous les traits d'une homme ou d'un elfe jeune et charismatique, ayant des traits réguliers et une belle voix. il se manifeste généralement sous la forme d'une musique entêtante (particulièrement dans les clairières au fin fond des bois) ou sous celle d'une lumière venant auréoler un barde ou conteur humain en pleine inspiration. On sait qu'il a souvent fourni des inspirations soudaines à ses fidèles, moyen d'évasion facile ou trésor enterré dans la région.

MYRKUL (MYR-koul)

Seigneur des Os, Le Vieux Crâne

Dieu des Morts, du Gaspillage, de la
Décrépitude, de la Corruption, des
Parasites, de la Vieillesse, du Crépuscule,
de la Pluie, de l'Epuisement NM
Puissance Majeure Hadès
Symbole: Crâne ou Main de Squelette

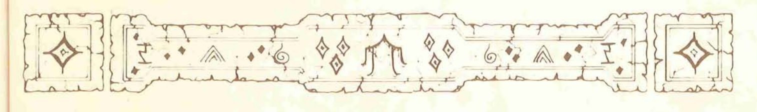
NOTES: Ce dieu apparait généralement sous la forme d'un cadavre animé, vêtu d'une cape - squelettique au niveau du crâne et devenant de plus en plus charnel jusqu'aux pieds rongés par la gangrène. On dit que Myrkul possède une intelligence froide, maléfique, qu'il ne s'exprime que par des chuchotements haut-perchés. Ses serviteurs surnaturels portent le nom de "Morts" (telles que celles qui apparaissent lorsqu'on utilise des *Cartes Merveilleuses*). Il lui est possible d'animer et de commander aux morts, mais il n'a aucun pouvoir sur les morts-vivants autres que zombies et squelettes. Myrkul vit dans le Château des Ossements, dans un Pays de Nuit sans Lune Eternelle (Hadès).

MYSTRA

La Dame du Mystère

Déesse de la Magie LN
Puissance Majeure Nirvana
Symbole: Etoile bleu-clair

NOTES: La déesse de la magie est une manifestation de l'équilibre cosmique, apparaissant pour redresser de grandes inégalités ou détériorations dans l'équilibre magique des choses. Elle apparait comme une source lumineuse ressemblant à un feu-follet prismatique, et peut utiliser tous les sorts existants, à pleine puissance, au rythme d'un sort de défense et un sort d'attaque par round (un seul sort par round en cas de *Souhait Majeur, Arret du Temps, Seuil* ou *Altération de la Réalité*). Pour un observateur de n'importe quel Plan Primaire, Mystra semble constament se servir d'Hétéromorphisme. On dit qu'elle délivra



les premiers enseignements ayant ouvert les forces appelées "magie" au races du Plan Matériel Primaire (et on ajoute parfois qu'elle regrette amèrement de l'avoir fait.) Mystra a été créée Loyale Neutre selon l'opinion que la magie est intrinséquement neutre et possède un ordre et des lois internes. De nombreux mages pensent que Mystra est à l'origine du succès de la création de nouveaux sorts, potions ou objets magiques.

OGHMA (OG-ma)

Celui qui Emprisonne

Dieu de la connaissance, de l'Invention, Patron des bardes — N
Puissance Majeure — Opposition Concordante
Symbole: Parchemin partiellement déroulé

NOTES: Le Oghma des Royaumes Oubliés est le même que celui dont on trouve la description dans le chapitre Mythologie Celtique du *L&L*, à ceci près qu'il n'existe dans les Royaumes d'autres "véritables noms" que ceux que procure le sort du même nom. Ici, Oghma apparait sous la forme d'un solide vieillard possédant une barbe noire marquée de blanc. Il porte une tablette de bois blanc maintenue sur son dos par une lanière.

SELUNE (sé-LOU-né)

Notre Dame d'Argent

Déesse de la Lune, des Etoiles, de la Navigation — CB
Puissance Mineure — Gladsheim
Symbole: Cercle formé de sept étoiles, autour de deux yeux féminins.

NOTES: Révérée par les magiciennes et par tous ceux qui naviguent ou doivent travailler la nuit, Séluné est en mouvement permanent, montant jusqu'à sa pleine gloire puis mourant avant de répéter inexorablement le même processus. Séluné est liée à Mystra; les enfants nés par les nuits de pleine lune possèdent souvent des capacités magiques. Les Lycanthropes qui apprécient leur condition (aussi rares soient-ils) adorent généralement Séluné car elle gouverne leurs pouvoirs. On prétend que Séluné aide parfois les fidèles dévots de son Mystère de la Nuit, lorsqu'ils sont perdus, en leur envoyant des traces de "Poussière de Lune" (petites lueurs semblables à des *lumières dansantes* ou à des feux-follets.) produisant de la lumière là où il ne devrait pas y en avoir. La promenade nocturne en solitaire est l'occasion rituelle de rendre grâce à Séluné et de communier avec elle. Les clercs de cette déesse cherchent et chérissent les "morceaux de lune tombés", présents de la déesse, à l'aide desquels ils confectionnent potions et onguents. Ces morceaux sont censés provenir des "larmes de Séluné," les astéroïdes suivant dans sa course le principal satellite des Royaumes. On ignore si le satellite a pris le nom de la déesse ou si c'est l'inverse. Séluné apparait sous la forme d'une jeune femme à la peau sombre avec de grands yeux brillants et de longs cheveux blancs tressés.

SHAR

Maîtresse de la Nuit, La Dame de la Perte

Déesse de l'Obscurité, de la Nuit, de la Perte et de l'Oubli — NM
Puissance Majeure — Hadès
Symbole: Cercle noir bordé de pourpre

NOTES: On dit de cette déesse qu'elle possède une sinistre beauté. Elle est souvent adorée par les hommes rendus amers par la perte d'un être cher, car sa sombre étreinte procure l'oubli, et bien que ses fidèles ressentent à jamais cette perte, ils finissent par s'y habituer et considérer leur douleur comme naturelle. Shar combat continuellement Séluné, la tuant souvant (à chaque nouvelle lune), et est révérée (ou servie) par tous les êtres vivants à la surface du sol qui détestent la lumière. Ceux qui fabriquent ou endossent des déguisements révèrent Leira, mais ceux qui ne cherchent qu'à dissimuler ou enterrer quelque chose rendent hommage à Shar. Celle-ci apparait sous la forme d'une beauté aux vêtements noirs et aux cheveux aile-de-corbeau.

SUNIE (SOU-ni)

Cheveux de Feu

Déesse de l'Amour, de la Beauté, du Charisme, de la Passion — CB
Puissance Majeure — Arvandor
Symbole: Superbe jeune femme aux cheveux de feu.

NOTES: Sunie est la plus belle de toutes les déesses, la plus radieuse des créatures, et dans tout les mondes connus, on la représente comme une rouquine magnifique, au charme incroyable. Elle habite Arvandor et partage avec la déesse elfique Hanali Célanil les eaux de l'Oréternel. Sunie Cheveux-de-Feu provoquera chez ceux qui méritent sa faveur - ses plus fidèles serviteurs - une augmentation de charisme. Les fidèles de Sunie sont généralement épris de beauté physique et un peu vains, mais leurs temples - en particulier les



Heaum



Ilmater



Lathandre



Leira



Llira



Loviatar



Malar



Mask



Mailikki





larges complexes, comme celui d'Eauprofonde - figurent parmi les plus beaux des Royaumes.

SYLVANUS

Le Père-Chêne

Dieu de la Nature, Patron des Druides N
Puissance Majeure Opposition Concordante
Symbole: Feuille de chêne ou bâton de bois.

NOTES: Sylvanus est décrit dans *Legends & Lore* dans la rubrique consacrée à la mythologie celtique. Il prend la forme d'un homme aux longs membres revêtu d'une armure de feuilles, maniant un grand maillet de bois. Ses prêtres peuvent être aussi bien clercs que druides, selon leur situation géographique au sein des Royaumes.

TALONA

Dame du Poison, Maîtresse de la Maladie

Déesse des maladies et des empoisonnement CM
Demi-Puissance Tartare
Symbole: Trois larmes au sein d'un triangle, pointe en haut.

NOTES: Talona apparait comme une vieille femme au visage balafré, moulue et noircie par les ans. Dans certains vieux textes, elle porte le nom de Kiputytto: il est donc probable que la divinité finnoise du même nom et Talona ne soient qu'une seule et même personne.

TALOS

Le Destructeur, L'Enragé

Dieu des Tempêtes, de la Destruction CM
Puissance Majeure Pandemonium
Symbole: Trois éclairs disposés en éventail.

NOTES: Talos est un dieu capricieux et rancunier, comme les forces auxquelles il commande au sein de son panthéon. On le représente sous la forme d'un jeune homme borgne, barbu, aux épaules larges, portant un ballot dans le dos. Ce dernier objet contient des bâtons faits du premier acier forgé dans les Royaumes, du premier argent extrait de la roche, du premier arbre planté par l'homme, etc. A l'aide de ces bâtons, Talos fait se lever les vents, s'ouvrir la terre, les cieux, et déchaîne la destruction. Ses suivants sont aussi vulnérables que les autres s'ils croisent son chemin, mais ils espèrent que grâce à leurs prières, la fureur du dieu les épargnera pour frapper quelqu'un d'autre - par exemple les fidèles de Chauntéa. Dans les terres du sud, on appelle Talos Bhaelros et son symbole est un éclair blanc sur fond cramoisi.

TEMPUS (TEMME-pos)

Seigneur des Batailles, le Marteau Terrible

Dieu de la Guerre CN
Puissance Majeure Limbes
Symbole: Epée flamboyante sur un fond rouge-sang

NOTES: Le Seigneur des Batailles est vénéré par des êtres de tous alignements et de toutes obédiences en période de conflit. Il apparait sous la forme d'un géant humain de 4 m, vêtu d'une armure sanglante et martelée, le visage masqué par un grand heaume de guerre. Ses épaules et ses jambes sont nues, parsemées de blessures. Il ne cesse jamais de saigner, mais ne peut pas non plus se fatiguer. On en appelle à Tempus à la veille des batailles, pour fortifier l'une des parties et affaiblir l'autre. On raconte que Tempus se manifeste parfois au cours des combats pour accorder sa faveur à l'une des armées. La plupart du temps on le voit debout, un pied sur une jument blanche, Veiros, et l'autre sur un étalon noir, Deiros. Le voir chevaucher la jument est signe de chance pour la bataille. S'il monte l'étalon, la défaite est certaine. Les prêtres de Tempus portent des armures martelées mais se couvrent la tête de casquettes d'acier au sein des plus grands temples.

TORM (TORME)

Torm le Loyal, le Téméraire, le Brave

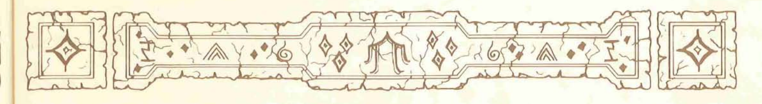
Dieu du Devoir, de la Loyauté, de l'Obéissance, de Ceux qui affrontent la mort pour la cause du bien. LB
Demi-Puissance Matériel Primaire
Symbole: Gantelet métallique

NOTES: Torm est le dieu de ceux qui cherchent fidèlement à servir ou à protéger les autres. C'était le plus fidèle des guerriers, connu pour son obéissance aveugle aux ordres de son roi, quels que fussent les dangers. Il demeure un grand guerrier, servant de bras armé à Tyr. De nombreux cavaliers, paladins ou membres d'autres groupes dédiés à un code d'honneur révèrent Torm.

TYMORA (taille-MOR-ha)

Dame Fortune

Déesse de la Chance, de la Bonne Fortune, de la Victoire, de l'Habileté, Patronne des Aventuriers et des Guerriers CB



Puissance Mineure Arvandor
Symbole: Disque d'argent sans ornement.
NOTES: Dame fortune est capricieuse et ne possède pas grand pouvoir; elle aide ceux qui s'aident eux-mêmes. Elle apparait sous la forme d'une femme androgyne aux cheveux courts et au regard rusé. Dans les régions essentiellement peuplées par des petites-gens, elle semble appartenir à cette race. Tymora a le pouvoir de vaincre un adversaire dans n'importe quelle épreuve, une fois par jour. De plus elle réussit toujours ses jets de protection. Ses clercs portent souvent son symbole (le disque d'argent) et reçoivent parfois sa faveur lorsqu'ils en ont grandement besoin. Tymora récompense l'habileté et l'innovation par la chance, aussi de nombreux aventuriers lui rendent-ils hommage.

TYR (TIR)

Sinistres Mâchoires, L'Ambidextre
Dieu de la Justice LB
Puissance Majeure Septième Ciel
Symbole: Balance aux plateaux équilibrés, au sommet d'un marteau de guerre.
NOTES: La religion de Tyr est récente, apparue dans les Royaumes Oubliés au cours du dernier millénaire. Son titre d'Ambidextre fait référence à sa position de Dieu de la Justice, et constitue une plaisanterie de mauvais goût si l'on considère que Tyr est toujours représenté comme n'ayant pas de main droite. Tyr est probablement le même être que celui figurant dans la mythologie nordique, bien qu'aucune autre puissance de ce panthéon ne soit présente dans les royaumes et que Tyr lui-même ne soit considéré que comme dieu de la justice et non de la guerre.

UMBERLIE (eum-beur-LI)

La Reine Garce
Déesse des Océans, des Vagues, des Vents Marins et des Courants CM
Puissance Mineure Abysses
Symbole: Vague bleu-vert fourchue, tombant en rouleaux à droite et à gauche, sur fond noir rayé de blanc.
NOTES: Cette déesse mène une éternelle bataille contre Séluné en ce qui concerne le destin des bateaux sur les mers, causant les dangereux courants de la Côte des Epées. Umberlie commande aux vents marins mais son arme préférée reste la mer elle-même, dont elle forme des vagues de 20 m de haut pour noyer les créatures vivantes. On la voit rarement, car elle préfère déchaîner les éléments de loin et envoyer de grands requins pour dévorer nageurs et marins ayant fait naufrage. Son titre lui a été donné par les pirates, voyageurs et marchands ayant souffert de ses plaisirs, mais n'est que rarement utilisé lorsque ces individus sont à terre, et ce uniquement à voix basse.

WAUKYNE (ouau-KINNE)

Fille de la Liberté, Amie des Marchands
Déesse du Commerce, de l'Argent N
Puissance Mineure Opposition Concordante
Symbole: Visage de femme, de face ou de profil, au sein d'un cercle d'or.
NOTES : Déesse relativement récente, dont le culte n'est pas plus ancien que celui de Tyr, elle est très populaire parmi les marchands qui ne la révèrent pas tant dans l'espoir d'obtenir sa faveur que dans celui d'être épargnés lorsque s'abattra la ruine sur les malchanceux. On la dépeint comme une femme blonde richement vêtue, avec un couple de lions dorés à ses pieds.

Seigneurs Elémentaux

Les symboles des seigneurs élémentaux sont généralement une manifestation de leur élément, mais varient selon les fois.

GRUMBAR (GROUM-bar)

Le Noueux, Roi du Pays sous les Racines, Chef des Elémentaux de Terre
Dieu Elémentaire de la Terre N
Puissance Mineure Plan de la Terre

KOSSUTH (ko-SOUSSE)

Seigneur des Flammes, Tyran des Elémentaux de Feu
Dieu Elémentaire du Feu N
Puissance Mineure Plan du Feu

AKADIE (ha-KAD-di)

Dame de l'Air, Dame des Vents, Reine des Elémentaux d'Air
Déesse Elémentaire de l'Air N
Puissance Mineure Plan de l'Air

ISTISHIA (is-TICH-y-ha)

Seigneur de l'Eau, Dieu-Roi des Elémentaux d'Eau
Dieu Elémentaire de l'Eau N
Puissance Mineure Plan de l'Eau
NOTES: Les Seigneurs Elémentaux sont des êtres inhumains habitant les plans intérieurs,


Tempus


Torm


Tymora

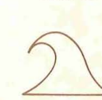
Tyr

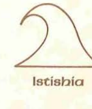

Umberlie

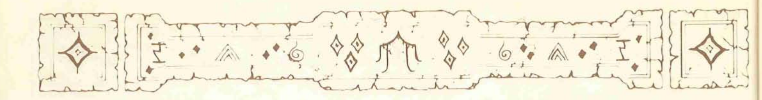

Waukyn


Akadia

Grumbar


Istishia


Kossuth



les plus puissants de tous les élémentaux. Contrairement aux autres Puissances, ils se moquent de l'humanité, des fidèles qu'elle peut leur fournir, et n'accordent leur faveur que contre leur gré, ou si cela peut leur profiter. Les hommes font souvent appel à une puissance élémentaire pour combattre la rage d'une divinité mauvaise. Ils peuvent par exemple invoquer Istishia pour contrer Umberlie.

Il existe de nombreux symboles de Fois des Seigneurs Elémentaux de part Féerune, et toutes ces églises ne s'entendent pas en matière de symboles, d'alignement, de services ou d'organisation. Les Sorciers rouges du Thay vénèrent dit-on Kossuth, le Tyran du Feu, mais possèdent plusieurs sectes différentes, chacune croyant fanatiquement que leur groupe est le favori de l'être divin.

Les Cultes des Bêtes

Similaires aux sectes des Seigneurs Elémentaux, les Cultes des Bêtes sont des religions attirant l'adoration des sauvages, nomades, humanoïdes mauvais, et tous les êtres vivant à l'écart du monde. Ils sont aussi nombreux que les bêtes vivantes et obéissent à des alignements différents, de Nobanion, le Dieu-Lion loyal et bon des Bois Guthmyr aux cultes maléfiques de Lolth chez les elfes noirs, ou le Culte du Dragon chez les mages malfaisants, au delà du Thar.

Principales Divinités Non-Humaines

Les hommes n'ont pas le monopole de la religion: elfes, nains, gnomes, petites-gens, orques et autres créatures vénèrent leurs propres Puissances, majeures et mineures. Les dieux des elfes, des nains, des gnomes, des petites-gens et des orques sont décrits dans les volumes **Unearthed Arcana, Appendice** S et **Legends & Lore**, dans la rubrique Divinités Non-Humaines. En voici la liste.

NAINS
- Moradin (Forgeron des Ames, Souverain des Dieux Nains)
- Clanggedin (Père des Batailles)
- Dumathoïn (Gardien des Secrets Sous la Montagne)
- Abbathor (Maître de l'Avarice)
- Vergadain (Dieu de la Richesse et de la Chance)
- Berronar (Mère de la Sécurité, de la Vérité et du Foyer)

ELFES
- Corellon Larethian (Souverain de tous les elfes)
- Rillifane Rallathil (Dieu Principal des Elfes Sauvages)
- Aerdrie Faenya (Déesse de l'Air et du Climat)
- Erevan Ilesere (Dieu de la Méchanceté et du Changement)
- Solonar Thelandira (Dieu des Archers et de la Chasse)
- Hannali Celanil (Déesse de l'Amour Romantique et de la Beauté)
- Labelas Enoreth (Dieu de la Longévité)

PETITES-GENS
- Yondalla (Protecteur et Pourvoyeur)
- Sheela Peryroyal (La Sage)
- Arvoreen (Le Défenseur)
- Cyrrollalee (La fidèle)
- Bandobaris (Maître de l'Habileté)

GNOMES
- Garl Lorétincell (Chef des Dieux)
- Baervan l'Errant Sauvage (Le Gnome des Forêts)
- Urdlen (Celui qui Rampe Sous la Terre)
- Segojan Terrappell (Dieu de la Terre et de la Nature)
- Flandal Peaudacier (Le Forgeron)

ORQUES (et autres gobelinoïdes)
- Gruumsh (Celui-Qui-Ne-Dort-Jamais)
- Bahgtru (Fils de Gruumsh)
- Shargaas (Seigneur de la Nuit)
- Ilneval (Lieutenant de Gruumsh)
- Yrtus (La Main Blanche)
- Luthic (Mère des Cavernes)

Autres Dieux des Royaumes

Bien des Dieux sont adorés dans les royaumes, ceux qui figurent ci-dessus n'étant que les plus populaires. Nombreux sont ceux qui n'ont que peu de fidèles, ou dont le culte est restreint à une zone particulière, voire qui sont en grande partie ou totalement oubliés. Parmi ces dieux supplémentaires, on peut citer les suivants:

. Valkur le Puissant (CB), que les marins du nord invoquent afin qu'il intercède auprès de Talos pour leur obtenir des vents favorables.

. Siamorphe, divinité Loyale Neutre qu'adorent quelques individus en Eauprofonde, représente le droit divin de la noblesse sur le reste de l'humanité, à condition que cette noblesse reste digne de sa tâche et de ses responsabilités.

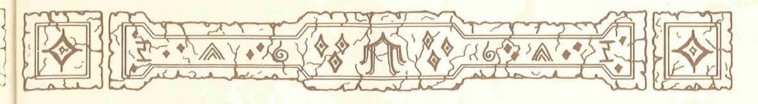
. Gwaeron des Vents, demi-puissance NB, sert Mailikki en tant que maître du pistage et l'interprétation des signes sylvestres. Il est vénéré par les rangers du nord. Gwaeron est grand et possède un physique impressionnant, une barbe blanche qui vole en permanence au gré du vent, et de longs cheveux blancs. Il lui est possible de pister de manière infaillible dans n'importe quelles conditions et sur/dans n'importe quelle sorte de terrain.

. Sharess, un aspect CB de Shar, est vénérée au Calimshan, à Eauprofonde, et par quelques riches oisifs ou décadents dans tous les Royaumes. Sharess est la déesse du désir, de l'amour libre et de l'accomplissement sensuel. On l'adore au cours de longs festins où l'on trouve des bains parfumés, de la musique, bonne chère, danses et autres gratifications. Son symbole est l'image ou la représentation de lèvres féminines, généralement sculptées dans l'ambre ou le rubis, et portées au poignet ou à la cheville, sur de fines chaînes d'or.

. Hoar (Hôr) l'Immanent est la demi-puissance LN de la vengeance et du châtiment. On le révère dans les terres de la Mer Intérieure comme Assuran des Trois Tonnerres (trois profonds roulements de tonnerre sont le signe de cette puissance). Un acte de justice immanente, comme la mort accidentelle d'un assassin juste après le meurtre (particulièrement si l'accident a été généré par l'assassin lui-même: glisser, tomber, etc.) est appelé "La Main de Hoar".

. La Mère Terre, appelée simplement "La Déesse" sur les Iles Lunae, est peut-être un autre aspect de Chautéa. Cette puissance mineure n'est vénérée que sur les Iles Lunae. Tous ses clercs sont des druides.

. Iyachtu Xvim (I-yak-tou zè-VIM) est appelé "le Fils du Dieu" ou le fils de Baine. Il sert à celui-ci d'instrument au sein des Royaumes, accomplissant directement la volonté de son "père." En tant que Demi-Puissance, Iyachtu Xvim possède peu de fidèles. Il apparait sous la forme d'un homme nu, décharné, possédant une



peau brune écailleuse, et maniant un grand cimeterre.

Moander, dieu sombre et oublié des Royaumes, dont le grand temple se trouvait dans la ville de Yulash, désormais en ruines, a vu son culte mourir bien avant l'érection de la Pierre Debout et l'arrivée des Hommes des Vaux. Son symbole était une paume ouverte portant en son centre une bouche.

Des êtres venant d'autres plans d'existence peuvent fort bien adorer d'autres dieux, aussi est-il possible de trouver dans les Royaumes de petits sanctuaires ou temples n'appartenant pas aux cultes cités plus haut. Ils bénéficient d'une certaine tolérance car on sait que le nouveau culte d'une génération peut devenir la foi majeure de la suivante, comme ce fut le cas pour celui de Tyr.

Alliances Divines

Les panthéons organisés, comme ceux des cultures Nordique ou Grèque, n'existent pas dans les Royaumes Oubliés, bien que les dieux y forment quelques alliances et factions naturelles. Les voici, en ce qui concerne les dieux humains.

Mailikki et Eldath servent Sylvanus, et leurs prêtres (s'ils font passer la faveur de leur divinité avant les sentiments et conflits des mortels) travaillent ensemble à la réalisation de buts communs.

Torm et Ilmater servent Tyr. Adorateurs et prêtres accomplissent volontiers la volonté de cette Triade. Il arrive parfois à Torm et Heaum de travailler ensemble.

Oghma est servi d'une part par Gond et d'autre part par Milil et Déneir. Miril travaille souvent directement avec Lliira.

Talos est servi par Aurile, Umberlie et Malar. Tous trois sont connus sous le nom collectif de "Dieux de Fureur".

Lliira et Séluné servent Sunie Cheveux-de-Feu.

Azuth sert Mystra. Mystra et Séluné ont certains rapports mystérieux. Mystra travaille souvent avec Oghma et ses dieux.

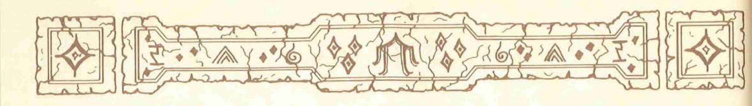
Loviatar, Talona et Malar servent Baine par l'intermédiaire de Bhaal, bien que Loviatar et Talona soient rivales. Bhaal et Myrkul possèdent une alliance symbiotique inaltérable, puisque l'un amène les morts à l'autre. Shar est l'alliée de Myrkul. Tous ces êtres sont connus sous le nom collectifs de "Dieux Sombres".

Une bonne partie des Puissances présentes dans les Royaumes Oubliés proviennent des panthéons celtique et finnois ce qui indique la présence de portes menant de ce plan à leur propre plan extérieur. Le panthéon olympien est inconnu et le Plan Extérieur de l'Olympe est connu dans les Royaumes Oubliés sous son nom elfique: Arvandor. Sunie Cheveux-de-Feu ressemble cependant beaucoup à l'Athéna des Grecs et peut en constituer un aspect. Tyr provient du panthéon nordique mais en est le seul représentant au sein des Royaumes, ce qui signifie soit que le dieu de justice n'a pas informé ses pairs de ses agissements, soit que le reste du panthéon a décidé de rester éloigné de ce plan.

Il y a dans les Royaumes des gens qui rejettent la puissance de ces "divinités" auto-proclamées, ou choisissent de n'en reconnaître personnellement aucune. Le fait que le ciel ne soit pas tombé sur la tête de ces blasphémateurs indique que leur démarche est aussi valable que celle de ceux qui se vouent à l'un quelconque des dieux.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les individus appartenant à des classes spécifiques tendent à adopter des religions qui ne le sont pas moins. Les Personnages Joueurs ne sont pas tenus de professer une quelconque croyance ni de sacrifier à aucun dieu (hormis les clercs, qui tiennent leurs pouvoirs de cette adoration). Il arrive souvent que des classes particulières soient membres d'une foi et cherchent pourtant à se concilier les faveurs d'un autre dieu si les activités des individus l'entraînent dans le domaine dudit dieu. (Un groupe d'aventuriers s'apprétant à partir pour une partie de chasse nocturne pourrait choisir de faire un sacrifice à Séluné, quels que soient les alignements, la classe ou la foi personnelle de ses membres).

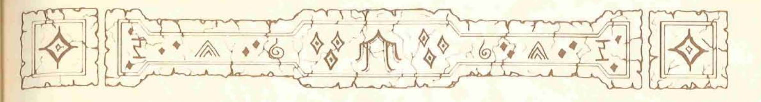
Les fois "typiques" de types différents sont:



CLASSE/PROFESSION	ALIGN.	DIVINITES
Guerriers	LM	TEMPUS, BAINE
	CM	TEMPUS, MALAR, TALOS
	NM	TEMPUS
	LN	TEMPUS
	CN	TEMPUS
	NB	TEMPUS
	CB	TEMPUS, TYMORA
	LB	TEMPUS, TYR, TORM
Paladins/Cavaliers	LB	TYR
Cavaliers	NB	TYR, MILIL
	CB	TYMORA
Magiciens	LM	MYSTRA, AZUTH, LOVIATAR, BAINE
	CM	MYSTRA, AZUTH, TALONA, TALOS, BESHABA, UMBERLIE
	NM	MYSTRA, AZUTH, MASK, MYRKUL, AURILE
	LN	MYSTRA, AZUTH
	CN	MYSTRA, AZUTH, KOSSUTH
	NB	MYSTRA, AZUTH, DENEIR
	CB	MYSTRA, AZUTH, SUNIE, TYMORA
Illusionistes	LM	LEIRA, BAINE
	CM	LEIRA, BESHABA
	NM	LEIRA
	LN	LEIRA
	CN	LEIRA, SUNIE, SELUNE, TYMORA
	NB	LEIRA, DENEIR
	CB	LEIRA, SUNIE, SELUNE, TYMORA
	LB	LEIRA, TYR
Assassins	LM	BHAAL, LOVIATAR, BAINE
	CM	BHAAL, TALONA, BESHABA, TALOS, MALAR
	NM	BHAAL, MYRKUL, MASK
Voleurs	LM	MASK, BAINE (courtisent SELUNE)
	CM	MASK, TALOS, BESHABA (courtisent SELUNE)
	NM	HEAUM
	CN	LATHANDRE, DENEIR, MILIL, MAILIKKI, CHAUNTEA
	CB	SUNIE, TYMORA, SELUNE, LLIIRA
	LB	TYR, ILMASTER, TORM
Rangers	Tous	MAILIKKI
Barbares	Tous	CULTES DES BETES, SYLVANUS
Bardes	Tous	OGHMA, MILIL, LLIIRA
Druides	N	SYLVANUS, ELDATH, CHAUNTEA (rare), SEIGNEURS ELEMENTAUX
Moines	LM	BAINE, LOVIATAR
	LN	ILMATER, TYR, TORM
	LB	HEAUM
Clercs	LM	LOVIATAR, BAINE, BHAAL
	CM	TALONA, TALOS, MALAR, BESHABA, UMBERLIE
	NM	MASK, MYRKUL, AURILE, SHAR
	LN	HEAUM
	CN	LATHANDRE, DENEIR, MILIL, MAILIKKI, CHAUNTEA
	CB	SUNIE, TYMORA, SELUNE, LLIIRA
	LB	TYR, ILMATER, TORM

Les différentes professions et leurs dieux

Médecins, y compris sages femmes et chirurgiens: LATHANDRE, courtisent MYRKUL.
Poètes, Artistes, Scribes: SUNIE, DENEIR, MILIL, LATHANDRE
Sages: OGHMA, DENEIR, MILIL, et GOND. Occasionnellement MYSTRA, SELUNE, TYR ou autres, selon le domaine du sage
Gardes: HEAUM; occasionnellement TORM et ILMATER
Artisans et Forgerons: GOND, OGHMA



Fermiers: CHAUNTEA, courtisent TALOS, LATHANDRE
Marins: TYMORA, SELUNE, Courtisent STRAASHA, MISHA, TALOS, UMBERLIE
Marchands: WAUKYN, TYMORA, MASK, ILMATER, mais la plupart des marchands ne professent qu'une confiance limitée dans les Puissances.

ABEIR-TORIL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Abeir-Toril, ou plus communément Toril, est le nom de la planète sphérique sur laquelle se trouvent les Royaumes Oubliés et Féérune, tout comme la Terre est celui de la planète où nous vivons. Ce nom archaïque, signifiant "Berceau de la Vie", est rarement utilisé dans la vie courante.

LES NOTES D'EGLISORME: Abeir-Toril est une planète de la taille de la Terre, dominée par un grand continent situé dans l'hémisphère nord, ainsi que par bon nombre d'autres terres réparties sur sa surface. Le continent nordique s'appelle Féérune à l'ouest et Kara-Tur à l'est. Ce volume a pour but principal de décrire la portion occidentale du continent, en particulier la région comprise entre la Côte des Epées et la Mer Intérieure.

Abeir-Toril possède un seul satellite, appelé Séluné (ce qui est aussi le nom de la déesse du ciel nocturne et de la navigation). Ce corps céleste ayant la taille de la lune est suivi dans sa course par un groupe d'astéroïdes brillants appelés "larmes de Séluné". On ignore ce que sont ces larmes qui demeurent bien visibles et réfléchissantes, même pendant la nouvelle lune.

AGLAROND

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'Aglarond est une petite nation côtière située près de la Mer Intérieure, à l'est des Iles des Pirates. Elle est bordée au nord et à l'ouest par la mer, au sud par la Forêt Yuir et à l'est par le Thay. C'est l'un des états de l'est que les habitants du Nord connaissent le mieux, en particulier à cause de la personnalité de sa souveraine, la Simbule, et de ses batailles répétées contre les Sorciers Rouges du Thay.

LES NOTES D'EGLISORME: Petit royaume peu expansif, l'Aglarond n'exerce guère d'influence sur les affaires d'état au delà de ses frontières. Il est cependant important dans l'équilibre stratégique des Pays de la Mer Intérieure, pour la simple raison que son existence empêche le Thay de submerger les régions nordiques. La force de l'Aglarond réside en sa souveraine actuelle, une archimage aux pouvoirs fabuleux, qu'on appelle seulement la Simbule. Celle-ci constitue aussi, paradoxalement, un grand danger en attirant sur la petite nation l'attention des Sorciers Rouges voisins qui n'apprécient guère la concurrence.

L'Aglarond se situe sur la face nord d'une péninsule pénétrant la Mer Intérieure par l'est. C'est un royaume peu peuplé, extrêmement boisé, ne comprenant que quelques fermes et aucune grande cité. Des pinacles rocheux déchiquetés marquent sa pointe et courent le long de l'épine dorsale du pays; à l'est, ils disparaissent dans de vastes et traîtres marais qui isolent presque le pays de la Simbule du reste du continent. On se rend en Aglarond en griffon, par bateau ou en suivant les pistes forestières. La nation exporte du bois, des gemmes et un peu de cuivre. Elle importe du verre, du fer, des produits manufacturés en étoffe et de la nourriture - lorsque des vaisseaux de commerce mouillent dans ses eaux. L'Aglarond ne possède pas personnellement de flotte de commerce.

L'Aglarond n'entretient aucune armée classique, ni de flotte de guerre, mais les forestiers de la Simbule sont au sein de leurs bois des soldats experts et meurtriers, maîtres de la guérilla et de l'utilisation des "Bateaux Côtiers" (sortes de canoës pouvant être propulsés grâce à des voiles latines, des rames ou des gaffes) dans les raids nocturnes. Ces forestiers sont également entraînés à se déplacer au sommet des arbres et à combattre au sein du feuillage. Ils se montrent alertes et peu enjoués: la menace du Thay est inconfortablement proche et les lames de l'Aglarond trop peu nombreuses. Au cours des batailles des Sables Chantants (1134 CV) et des Têtes Brisées (1197 CV) les forces aglarondaises ont repoussé des forces venues du Thay, au prix de lourdes pertes. Des incidents meurtriers avec des pillards ou des mercenaires appartenant au pays des Sorciers Rouges sont monnaie courante.

On ne sait que peu de choses au sujet des buts et de la véritable force de la Simbule, mais elle semble parcourir constamment les Royaumes du Nord, cherchant à influencer toutes sortes d'événements, opérant sous divers déguisements ou tirant les ficelles en coulisses. De telles actions visent probablement à garantir la sécurité de l'Aglarond, bien que certains prétendent la Simbule membre du groupe des Ménestrels, dont les ambitions sont plus étendues.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Bateaux Côtiers d'Aglarond ont les caractéristiques suivantes:

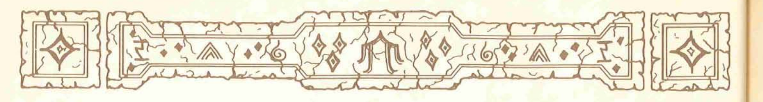
Valeur de Résistance des Coques: 1-6
Longueur: 3-5 m
Largeur: 60 cm-1,20 m
Temps nécessaire à atteindre une vitesse normale, départ immobile: 2 rounds.
Vitesse: Voilure normale: 3 noeuds
Voilure maximum: 5 noeuds
Rames normales: 1 noeud
Rames maximum: 2 noeuds

L'ALLIANCE DES SEIGNEURS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce groupe est aussi connu sous les noms de "Conseil des Seigneurs" et "Barons du Commerce". Il a été formé pour s'opposer au Zhentarim et à ses agents. C'est une alliance loyale et essentiellement bonne, composée des souverains des cités d'Eauprofonde, Mirabar, Pasdhiver, Lunargent, Baldur, Elturel, Berdusk, Iriaebor et Soldabar. Il ne faut pas la confondre avec les Seigneurs d'Eauprofonde (voir EAUPROFONDE), bien que des membres de ce second groupe fassent aussi partie du premier.

L'alliance communique grâce à des envoyés officiels, aux pigeons dressés de Piergeiron le Doré d'Eauprofonde, et aux arts magiques de Khelben "Bâton Noir" Arunsol. Elle a coordonné des opérations militaires contre l'annexion par le Zhentarim d'une route de commerce intercontinentale unique.

La cité côtière de Luskan, au nord de Pasdhiver, n'est pas membre de ce groupe, car elle reçoit la plupart de ses marchandises par mer, et tient énormément à son indépendance, ce qui lui interdit toute alliance. Les Royaumes d'Amn et du Calimshan se montrent indifférents envers l'alliance, quand ils ne s'allient pas au Zhentarim pour raisons économiques : toute querelle commerciale dans le Nord enrichit les échanges se déroulant dans leurs propres frontières.



AMN

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'Amn est le plus au nord des "Royaumes du Sud", le long de la Côte Ouest, et se trouve à environ 370 Km au sur de Beregost, sur la Route de Commerce. On considère comme ses frontières les Pics Brumeux au nord, la forêt de Téthir au sud, les Monts des Flocons à l'est et la mer à l'ouest. L'influence d'Amn, puissante nation commerciale, ne se limite cependant pas à ce périmètre.

LES NOTES D'EGLISORME: Le pays d'Amn est appelé le "Royaume Marchand" et ses citoyens sont dispersés de part le monde plus éclectiquement que ceux d'aucune autre nation - hormis peut-être les Rasheméniens.

L'Amn est dirigé par le *Conseil des Six*, des Rois Marchands maîtres de l'intrigue et de la manipulation, possédant plus de richesses qu'ils n'en pourront jamais dépenser. Cette cabale d'hommes à l'esprit semblable tient l'Amn sous son contrôle depuis une vingtaine d'hivers. Durant cette période, deux de ses membres sont morts et les survivants leur ont choisi des remplaçants parmi les riches marchands du royaume.

Les souverains de l'Amn sont rusés mais plus d'un des membres du conseil sont gras, paresseux et arrogants. Lorsqu'il est entré au sein du conseil, un roi-marchand n'est plus connu que par son titre. Prononcer, écrire ou utiliser de quelque autre manière le nom original d'un roi-marchand est puni en Amn de mort après une lente torture.

Le membre principal du conseil actuel est le Meisarque, un puissant magicien ne se déplaçant jamais sans au moins quinze gardes du corps. Les autres sont plus secrets et ne quittent pratiquement jamais l'Amn lui-même. On les nomme le Tessarque, le Namarque, l'Iltarque, le Pommarque et le Dahaunarque.

L'Amn est la plus riche nation de la Côte des Epées, rivalisant avec la cité d'Eauprofonde elle-même. On peut objecter que le Calimshan est plus riche, mais il ne s'agit que d'une région formée de cités-états indépendantes. L'Amn et Eauprofonde se considèrent comme les puissants rivaux de la région (méprisant les états de la Mer Intérieure d'une manière pouvant faire bondir un natif du Cormyr ou du Thay). Tous deux envoient des agents pour rassembler des informations et entraver le commerce de l'autre.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Meisarque est un magicien chaotique neutre de 9ème niveau. Il a une force de 18/56, une intelligence de 18, et est considéré comme le plus habile de tout le groupe. Son entourage de gardes du corps est formé d'hommes et de femmes jeunes, élevés depuis leur naissance pour consacrer leur vie à sa défense. Tous sont des guerriers de niveau 6. Le Meisarque est un homme débauché et corrompu: les discussions au sujet de sa vie sociale sont plus à leur place dans les tavernes de bas étages que dans les universités.

ANAUROCH

Le Grand Désert

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette région inculte formée de steppes, de rocaille et de véritable désert domine toute la portion nord des Royaumes, s'étendant presque jusqu'au Lac des Dragons, depuis le plus haut point connu.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Grand Désert n'a pas toujours été aussi important et s'est remarquablement amplifié durant le dernier millénaire, repoussant sauvages, gobelins et autres créatures maléfiques dans les terres humaines du Sud. De nombreux royaumes elfiques et humains ont été dévorés par le désert et leurs ruines sont enfouies sous le sable. (Voir ci-après l'extension du désert en l'Année de la Défense, il y a 1200 ans.)

Le Grand Désert n'est en fait qu'une réunion de différents types d'étendues désertiques, comme de chaudes régions sablonneuses similaires au Désert de Poussière de Raurin, des bad-lands rocheuses parsemées de rares garrigues, dépourvues d'eau, des bassins salés, où ne poussent que des cactus, des montagnes basaltiques de forme bizarre, sculptées par le vent, des steppes polaires et déserts de glace pouvant rivaliser avec ceux de Vaasie. En règle générale, c'est l'endroit le plus inhospitalier que l'on puisse trouver à la surface de Toril.

Dans son état actuel, la science n'explique pas la raison de l'avance du désert. Il est possible que de grands pouvoirs magiques ou divins soient impliqués. Le bon côté des choses est que cette progression a forcé le commerce vers le sud, par le goulot que crée le désert, jusque dans les royaumes de Cormyr, de Sembie et des Vaux, les enrichissant grâce à la perte de grandes cités telles qu'Orolin.

ARABEL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Arabel est une ville de taille moyenne, comprenant presque un millier de bâtiments d'importance, située à l'est de Cormyr, là où la Route de l'Est coupe la Route de Calantar. Arabel est une cité fortifiée mais on peut trouver de nombreux postes de commerce hors de ses murs.

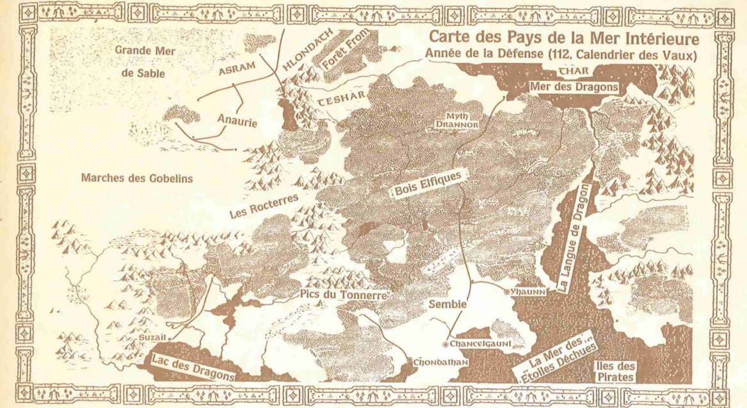
LES NOTES D'EGLISORME: Arabel est avant tout une cité commerçante, connue pour ses bijoux (notamment ceux de la Maison Thond). Un bon nombre de compagnies commerciales y possèdent des antennes importantes et on y trouve toujours de nombreux mercenaires prêts à louer leurs services. La cité est aussi la principale zone d'embarquement de charbon en Cormyr, recevant le minerai extrait dans la Passe des Gnolls. Vous trouverez un plan d'Arabel à la page 22.

Pendant une brève période récente, Arabel fut le centre de l'empire d'un Guerrier nommé Gondegal, le "Roi Perdu". En l'Année du Dragon (1352 CV), il tenta de se forger un royaume, centré sur Arabel et s'étendant vers le nord jusqu'aux Montagnes-Au-Bord-Du-Désert, au sud et à l'ouest du Lac Wivern et des fermes des environs de Soirétoile, et à l'est jusqu'à la Passe de Tilver et aux défilés montagneux.

On dit communément que "l'ambition de Gondegal était plus longue que son épée". Il lui fut impossible de garder la moindre portion de son territoire contre les assauts du Cormyr, de la Sembie, du Valdague, de Tilverton et de plusieurs des autres vaux - dont il s'attira la colère en établissant son trône.

Gondegal régna pendant moins d'une saison et n'occupa son trône qu'environ huit jours, le reste de son règne étant passé à combattre ici et là, l'un ou l'autre ennemi, dans les terres qu'il prétendait siennes. Ses soldats étaient en grande partie des mercenaires et son trésor volé, trop maigre, fondit rapidement. Une nuit, les forces de Gondegal se dispersèrent purement et simplement devant l'armée en marche du Cormyr et ne se regroupèrent plus.

Les soldats du roi Azoun IV reprirent Arabel au matin sans tirer l'épée: on ne retrouva pas le corps de Gondegal. On sait qu'il s'est enfui vers le nord, puis l'est, en passant par Teshvague. Pour le reste rumeurs et légendes diffèrent. La plupart des gens le croient toujours vivant, en compagnie d'une vingtaine de



suivants loyaux, tenant sa cour quelque part dans les étendues sauvages, menant une vie de banditisme prudente et impitoyable, prenant soin que nul ne survive à ses attaques pour les raconter. Lorsque des caravanes entières disparaissent entre le Haut-Val et Impiltur, c'est lui qu'on blâme.

On dit que Gondegal est grand, qu'il a les cheveux gris et est doté d'une personnalité, d'une intelligence considérables. Son insigne est une tête de loup gris aux yeux rouges, de face. Les gardes de caravanes encouragent souvent les marchands à renforcer les escortes, en disant: "sinon ton or ganira bientôt le trône de Gondegal".

INFORMATIONS LUDIQUES: Gondegal est un guerrier de niveau 20, d'alignement neutre, spécialisé dans l'utilisation de l'épée longue et de l'épée large à deux mains. On ignore s'il vit encore, quels sont les trésors et objets magiques qu'il possède, et qui sont ses alliés.

Arabel est actuellement dirigée par Myrmyn Lhal, ranger d'alignement bon/neutre et de 12ème niveau. Le règne de Myrmyn se caractérise par la permission qu'ont les marchands d'utiliser les tactiques qu'ils désirent, tant que nul n'est blessé et que la couronne n'est pas menacée.

ASBRAVN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Asbravn est une petite ville d'environ 50 bâtiments importants, nichée dans un creux, à l'endroit où se croisent les routes de Hluthar, de Berdusk et d'Iriaebor. Elle est défendue par des cavaliers portant des capes rouges.

LES NOTES D'EGLISORME: La ville d'Asbravn se trouve au centre d'une région fermière florissante. Les fermes produisent la nourriture destinée aux cités voisines de Berdusk et Iriaebor ainsi que de la laine, pour usage local et exportation dans l'ensemble des Royaumes. Les fabriques de laine proprement dites se trouvent à Berdusk mais la plupart des fermiers apportent leur production à Asbravn, où plusieurs petits marchands ambulants entretiennent un commerce florissant entre la ville et les cités voisines. C'est ici que se tient le grand marché fermier local. La ville abrite également la base d'opération des *Cavaliers à Cape Rouge.*

Ceux-ci, nommés ainsi à cause de leur vêtement distinctif, sont des volontaires locaux commandés par des guerriers expérimentés. Leurs frais sont payés par Iriaebor. Ils augmentent cette maigre paie de tout le butin que peuvent leur rapporter leurs batailles. Leur travail est de patrouiller dans la région entourant la ville (particulièrement les pentes montagneuses de l'est) et de repousser bandits, orques, goblours et monstres prédateurs pour garantir la sécurité des fermes.

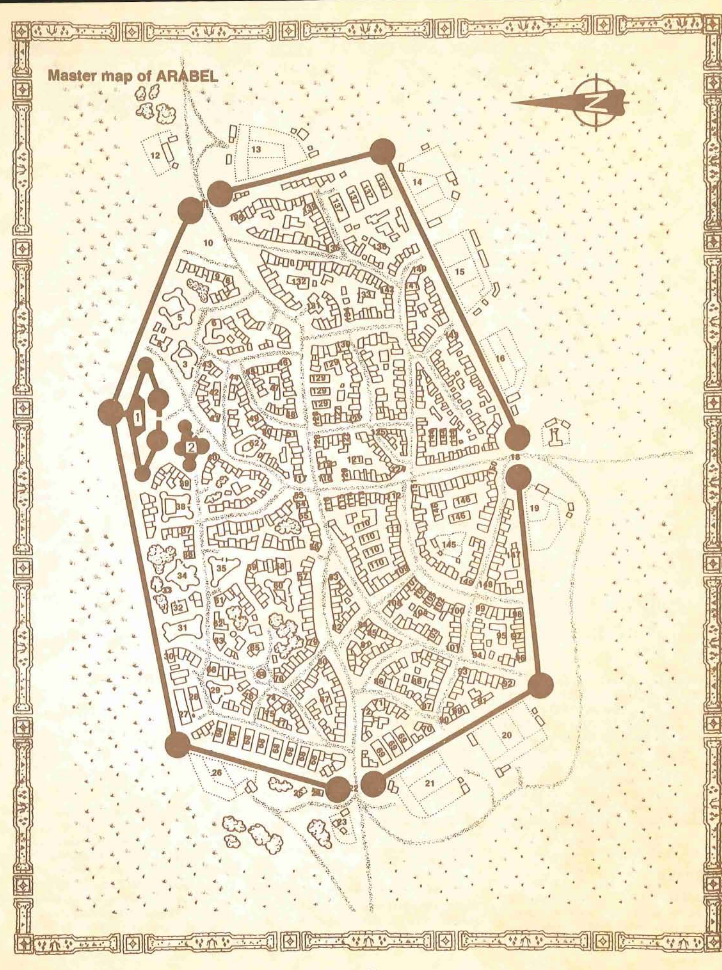
INFORMATIONS LUDIQUES: Une patrouille de Capes Rouges typique comprend 12 guerriers de 1er niveau, menés par un chef de niveau 3 ou 4. Ils sont montés sur des chevaux moyens, manient lance de fantassin et épée longue et portent des cottes de mailles (armures de plates pour les officiers). Ces patrouilles sont chargées des opérations normales. En cas de danger, leurs effectifs peuvent être triplés grâce au recrutement, et les Capes Rouges peuvent de plus engager des magiciens et clercs. La paie normale est de 10 pièces d'or par niveau, par semaine, plus une part de tout trésor découvert, proportionnelle au niveau (un 1er niveau obtient une part, un 3ème niveau trois parts, etc.).

ASHABENFORD - VOIR VALBRUME

L'AUBERGE-DU-CHEMIN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce village comporte moins de vingt bâtiments, dont le plus grand est un manoir très étendu, utilisé comme auberge. Un grand pré communal, situé au sud de la communauté a de toute évidence servi de terrain de parade à des forces militaires.

LES NOTES D'EGLISORME: Il s'agit d'un très petit village dominé par l'auberge dont il porte le nom, et utilisé comme base par chasseurs et aventuriers. L'Auberge-du-Chemin entretient une force d'archers et de lanciers fantassins qui repoussent les trolls et autres créatures errantes. L'Auberge-du-Chemin était utilisée comme base temporaire par les forces d'Eauprofonde lors de leur bataille contre le

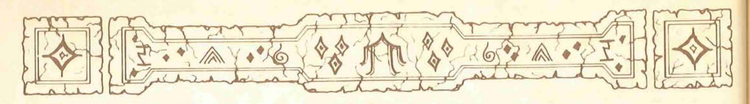

Master map of ARABEL

Légende

1. Citadelle (et Prison)
2. Palais (Cour, Hall des Assemblées)
3. Maison Marliir (Famille Noble)
4. Au Chevalier Epuisé (Auberge de bonne tenue)
5. Maison de la Dame (Temple de Tymora)
6. Au Repos du Dragon (chambres d'hôtes et baraquements, appartenant à la couronne qui y loge ses invités).
7. La Roue Sifflante (Auberge)
8. La Bannière du Voyageur (Auberge)
9. Les Lampes (Magasin d'équipement)
10. "Le Bazar" (Quartier du marché)
11. Porte Est
12. Auberge des Gardes de l'Est
13. Dépôts du Trône de Fer (Compagnie Marchande)
14. Dépôts de Milzar (Dépôts à louer)
15. Dépôts des Mille Têtes (Compagnie Marchande)
16. Dépôts de l'Oeil de Dragon (Compagnie Marchande)
17. Auberge du Crâne d'Elfe
18. Porte de Calantar
19. QG de la compagnie de Mercenaires Corbeau Rouge
20. Dépôts du Roi (appartenant à la couronne, mais disponibles pour la location)
21. Dépôts du Véritable Ecu (Compagnie Marchande)
22. Porte de la Haute Corne
23. Auberge du Loup Nocturne
24. Maison de la Mère Lahamma (Pension de famille)
25. Le Baiser de Raspral (Salle des fêtes)
26. Dépôts des Six Coffres (Compagnie Marchande)
27. Dépôts de Gelzunduth
28. " " "
29. Maison de Gelzunduth (marchand local)
30. Chez Rhaissyr (Pension de famille de bonne tenue)
31. Maison de Kraliqh (Marchand local)
32. Maison de Bhela (Marchand local)
33. Puits
34. Maison de Misrim (Marchand local)
35. Maison d'Hiloar (Marchand Local)
36. Chez Shassra (Pension de famille de bonne qualité)
37. Au Repos du Faucon (Auberge de bonne tenue)
38. Maison de Nyaril (Marchand local)
39. L'Ecu Vigilant (Gardes du Corps à louer)
40. Chez Dulbiir (location de costumes, bijoux et escortes)
41. Mulkaer Lomdath, excellent tailleur.
42. A la Chope d'Argent (Taverne)
43. Mher Tzintin, Prêteur sur gage/Changeur
44. Les Vins Fins d'Eighlar
45. Soies et Fourrures de Jhamma
46. Dhelthaen (Boucher)
47. "Le Bien Gardé" (Entrepôt en location, méritant son nom)
48. L'Orgueil d'Arabel (Auberge d'excellent qualité)
49. Les beaux Meubles et les Gravures d'Orbul
50. Le cristal de Khammath (Magasin)
51. Le Masque Noir (Taverne)
52. Maison de Thond (Marchand local)
53. Le Perchoir de l'Epervier (Prêteur sur gages)
54. Chez Szantel, Cordes, Chaines, Ficelles et Mèches
55. Au Guerrier Prudent (Armes en tous genres)
56. Au lion à Deux Têtes (Taverne)
57. Au Serpent Dressé (Taverne)
58. Au fouet Lové (Taverne)
58. Au Beau Sourire (Salle de banquet de bonne tenue)
60. Maison de Baerlear (Marchand local)
61. Au Tonneau Noir (Taverne)
62. Chez Hundar, Tapis, Parfums et Lanternes
63. Chez lardon, Domestiques (Serviteurs, escortes, porteurs, pleureurs, messagers, coursiers)
64. Statue de Shalmass, le Roi Guerrier.
65. L'Etalon d'Argent (Tapissier)
66. La Fiole Verte, Clinique et Boutique de Physique et de Médecine.
67. Chez Mhaes (Salle de banquet)
68. Entrepôt à louer, appartenant à Thond
69. Entrepôts des Six Coffres (Compagnie Marchande)
70. L'Arc Bandé (Taverne)
71. Chez Laeduth (Pension de Famille)
72. L'Epée Rouge (Taverne)
73. Vaethym Olorar, Fauconnier
74. Chez Saerdar, Fleurs et Soie
75. A l'Affamé (Restaurant)
76. Le Calice (Objets artisanaux de laiton et autre métaux)
77. Le Filet de Perles (Robes, bijoux et lingerie)
78. Chez Nelzara (Pension de famille)
79. Buldo Cravan (Boucher)
80. Les Yeux et les Oreilles d'Arabel (service de messagers, location d'escortes pour caravanes, coursiers rapides dans la ville)
81. Les Volailles de Kelsar (volailles et gibiers à plumes vivants)
82. Chez Ssarra (Restaurant)
83. Auberge de la Pleine Lune
84. Auberge de l'Oriflamme Orange
85. Le Paradis des Dames (Vêtements chics)
86. Aux Bottes du Soldat (Taverne)
87. La Strige Rouge (Auberge)
88. Entrepôts de la Maison Misrim
89. Le Lit de Velours (Salle de banquets)
90. La Lame Brûlante (Taverne)
91. Entrepôts de Nathscal (à louer)
92. Le Lion de Lavande (Salle de Banquet)
93. Le Crâne Fumant (Taverne)
94. Le Vieux Guerrier (Auberge)
95. Entrepôt de Zelond (à louer)
96. Chez Zeltar (Quincaillerie, neuf et occasion)
97. Chez Naneatha (Salle de Banquet)
98. Le Dracolic Dansant (Taverne)
99. Chez Thael Dlirim, Parchemins et Proclamations
100. Le Rouleau Rôti (Auberge)
101. Daglar Maermeet (Armurier)
102. Orphast Ulbanast (Scribe, cartographe, généalogiste)
103. Au clair de lune (Boîte de nuit, salle de banquets)
104. Entrepôts de Quezzo (en location)
105. Chez Dhaliima (Pension de famille)
106. Les Trois Soeurs (Quincaillerie, Vêtements et autres articles, neufs et d'occasion)*
107. Nulrouve Dornar, Potier
108. Chez Filiaro, Nourriture Exotique (Barils de poisson, etc., venant de la Côte des Epées ou de la Mer Intérieure)
109. La Masse Bleue (Auberge)
110. Entrepôts de la Maison de Baerlear
111. Maison de Lheskar Bhaliir (propriétaire des tavernes Le Dragon Dansant et le Dracolic Dansant, & recéleur)
112. Le Dragon Dansant
113. Le Coffret Ouvert (Quincaillerie, articles usagés, liquidations de caravanes, écoulement de marchandises volées)
114. Ghastar Ulvarinn, Tailleur de Pierre
115. Baalimr Selmarr, Charpentier
116. Dazniir Ralharphin, Charron
117. Cheth Zalbar, pourvoyeur de parfums, de savons, de lotions, de teintures et de cosmétiques.
118. Barcerim Thabbold, Cardeur.
119. Boutique de Lampes, Lanternes et Bougies de Nphreg Jhanos
120. Le Palais du cuir de Tamthiir (Vêtements de confection)
121. Psammas Durviir (Tailleur)
122. Chez Elhazir, Exotisme (Cadeaux et trésors rares)

123 'Les Bains', Bains Publics, Salle de Lutte et Salon de Beauté.

124. L'Auberge de la Croisée des Chemins
125. Le Valet d'Ivoire (Taverne)
126. Chez Phaesha (Pension de Famille)
127. Chez Vondor, Chaussures et Bottes.
128. Au Festin (Cantine)
129. Entrepôt de la Maison Hiloar
130. Le Chameau Boîteux (Taverne)
131. Forge de Laol la Main Noire
132. Entrepôt de la Maison Misrim
133. Entrepôt de la Maison Kraliqh
134. Le Javelot Ecarlate (Auberge)
135. Le Lézard Paresseux (Taverne)
136. Le Lynx Attentif (Auberge)
137. Entrepôt de Nyaril
138. Entrepôt de la Maison Misrim
139. La Porte Battante (Auberge)
140. Les Neuf Brasiers (Auberge)
141. Les Trois Bars (Auberge)
142. Au Voyageur Fatigué (Auberge)
143. Au Clin d'Oeil et au Baiser Réunis (Taverne)
144. Entrepôt des Mille Têtes (Compagnie Marchande)
145. Le "Marché du Porc" (dépôt)
146. Entrepôt de L'Oeil du Dragon (Compagnie Marchande)
147. Entrepôt de Ssantusa (à louer)
148. Dépôt de Dhalgim (combustibles: huile, bois, charbon, etc.)
149. Le Cockatrice de Cuivre (Magasin d'équipement)
150. L'Auberge d'Irriphar
151. La Manticore Assassinée (Auberge)



Château de Lancedragon. L'Auberge elle-même est tenue par Dauravyn Barberouge, un Spadassin (G5) vigoureux, d'âge moyen.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les forces armées de l'Auberge-du-Chemin ne comptent pas moins de 50 hommes d'armes, généralement recrutés au sein de caravanes de passage, bien qu'en cas de crise ce nombre puisse être doublé ou triplé. Lors des problèmes dûs au Château de Lancedragon, plusieurs milliers de soldats traversèrent ie village et l'Auberge devint le poste d'opérations central. Les forces armées normales portent des armures de plates feuilletées, sont armés de lances de fantassins, d'arcs courts et de pots-à-feu - ces derniers servant à repousser les trolls.

Les pots-à-feu sont de petits récipients d'argile emplis d'huile et attachés à une lanière de cuir. Pour s'en servir, il convient d'enflammer l'huile et de faire tournoyer l'ensemble au-desus de sa tête, puis de lâcher. La portée maximale est de 30 m. En frappant une surface dure, le pot se brise, infligeant 1-6 points de dégâts à quiconque se trouve dans un rayon de 1,5 m du point d'impact. L'huile continue ensuite à brûler pour 1-4 points de dégâts par round pendant 1-10 rounds, ou jusqu'à ce qu'il soit éteint.

Dauravyn Barberouge est un aventurier à la retraite - guerrier de niveau 5. Il ne porte plus d'armure mais des bracelets de défense *(CA 2)* qui ne le quittent pas. Une épée large à deux mains, qu'on prétend magique, est suspendue à l'arrière de son bar.

AVENTURIERS (COMPAGNIES D')

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les individus possédant de grands pouvoirs et des dispositions compatibles tendent à se grouper. Ceux qui ont le sens des affaires forment les bases des Compagnies Marchandes. Ceux qui se fient à la force des armes et aiment la guerre créent des bandes de mercenaires. Les individus doués en ces deux domaines et ayant de plus l'esprit aventureux et le désir de laiser leur empreinte dans l'histoire des Royaumes Oubliés forment les Compagnies d'Aventuriers.

LES NOTES D'EGLISORME: Les groupes d'aventuriers sont nombreux dans les royaumes; tolérés dans la plupart des endroits, ils participent d'une longue tradition. Certains pays, comme le Cormyr, exigent que ces compagnies obtiennent une charte royale pour opérer en leur sein. D'autres, tels que l'Amn, interdisent la présence d'aventuriers dans leurs frontières (aussi la plupart des aventuriers font-ils l'acquisition des insignes d'une compagnie de mercenaires ou bien d'un équipement de marchand avant de pénétrer dans le pays).

Tous comme les Compagnies Marchandes, les Compagnies d'Aventuriers sont nombreuses et leurs effectifs changent perpétuellement. Certains groupes s'établissent, disparaissent et changent de nom et de base d'activité constamment, au fil des hivers.

Voici une liste partielle de Compagnies d'Aventuriers, ainsi que quelques notes concernant les niveaux connus et les capacités de leurs membres.

La Compagnie du Loup: Sans rapport avec l'ancienne compagnie de mercenaires portant le même nom, ce petit groupe d'aventuriers opère non loin de Nesme, dans les Landes du Nord. Ce sont des pisteurs de grand talent et d'excellents forestiers qui connaissent bien le Nord, dans les bois duquel ils affrontent souvent orques et bêtes sauvages. Ils gagnent leurs pouces (pièces d'argent) quotidiens en guidant et gardant les caravanes de marchands se rendant et revenant de la Côte des Epées, de points plus méridionaux, et des villes nordiques relativement isolées: Lunargent et Soldabar. Au moins quatre membres de ce groupe sont des archers experts. Leur chef est inconnu; leur porte parole est la vieille sorcière Umlatha de Nesme.

Les Quatre: Groupe d'aventuriers n'hésitant pas à se faire mercenaires, ce quartet a récemment été expulsé d'Eauprofonde par Khelben "Bâton Noir" Arunsol, avec ordre de ne pas rentrer en ville sous peine de mort, pour avoir assassiné noble après noble (bien que ces assassinats aient tous été commandités par des nobles rivaux.) Actifs dans tout le Nord et en Téthyr, les Quatre ne sont pas les bienvenus en Cormyr ni, comme tous les groupes, en Amn. Ils demeurent très discrets lorsqu'ils traversent un pays. Les Quatre préparent leurs activités avec soin, afin d'abattre tout ennemi possible ainsi que les gens en sachant trop à leur sujet (comme d'anciens employeurs). Ils sont passés maîtres dans les morts sans témoins ou "accidentelles". Tous quatre sont des mâles humains:

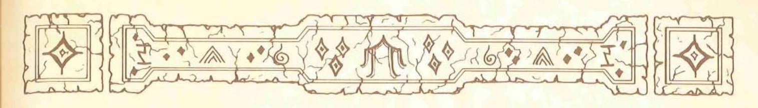
. Baerduin Thask, Magicien NM de niveau 9.
. Fiirfar Nulomn, Magicien CN de niveau 6.
. Diloule "La Lanterne", Voleur NM de niveau 8.
. Télorn, Voleur CN de niveau 7.

Petites-Gens Inc.: L'un des rares groupes d'aventuriers non-humains connus, cette compagnie est uniquement composée de petites-gens ayant obtenu la notoriété dans toute la région de la Mer des Etoiles Déchues pour leurs aventures et leurs escroqueries. Tous sont parfaitement capables de tirer parti de leurs capacités ainsi que de la crédulité et de l'avarice du Grand Peuple. De nombreux humains se sont ainsi retrouvés avec un sac de gemmes empli de cailloux (leur signature) en croyant les avoir possédés. Plus que tout autre, ce groupe contribue à répandre l'idée que les petites-gens sont des individus dangereusement malins, malgré leur héroïsme - lorsqu'ils n'ont pas le choix: ils ont ainsi chassé le Spectateur Xall des Halls Hantés et détruit un *Seuil* ouvert à Port-Ponant vers les Plans Intérieurs. On sait que Petites-Gens Inc. emploie des agents humains ou appartenant à d'autres races et se joint parfois à de plus grandes compagnies d'aventuriers. Ceux qui rencontrent ces rusés personnages doivent savoir qu'on ne peut leur faire confiance que tant que leurs intérets coïncident.

Cinq petites-gens forment le noyau de l'organisation, bien que d'autres s'y joignent souvent pour une mission ou une série d'aventures.

. Corkitron "Courte-Paille" Allinavase, Voleur CN de niveau 9.
. Allyia Colombine, clerc de Brandobaris de niveau 6, femelle.
. Ortegar Fiflebrume, guerrier CB de niveau 8, spécialisé dans le maniement de l'arbalète légère drow.
. Gormogord Flamétoile, voleur LN de niveau 8.
. Ozyman Valaliste, duide N de niveau 7 - Valaliste choisit la forme humaine pour ses transformations en "mammifère", aussi le voit-on souvent sous la forme d'un grand barbare nordique.

La Chasse: Ce groupe d'aventuriers formé récemment est basé à Selgonte et ses activités s'exercent en Cormyr, en Sembie, dans les



Vaux et la région de la Mer de Lune. Malgré quelques disparitions prématurées au cours d'un combat brutal dans le Valarchen contre les soldats locaux, ce groupe a rapidement grandi de huit à quatorze individus. La Chasse a récemment fait parler d'elle dans la région de Myth Drannor: ses buts demeurent en grande partie inconnus car elle ne fréquente que rarement les commissions publiques ou autres organisations officielles et n'existe presque exclusivement que sur la base d'aventures auto-dirigées. Les membres de la chasse sont:

. Shasslan Trimtrane, Guerrière CB Humaine de niveau 9, Chef.
. Heldorm Umbrav, Guerrier CN humain de niveau 7.
. Crommlar Muirel, clerc CN de Tempus, Humain, de niveau 7.
. Narbas "l'enragé", guerrier CN humain de niveau 6.
. Darrstul, Voleur CN Humain, de niveau 6.
. Orlin Thabbar, Illusionniste NB Humain, de niveau 5.
. Gultim, Guerrier NB Humain de niveau 5.
. Vhelt Marrim, clerc CN de Tempus, Humain, de niveau 4.
. Laelin Mainoire, Voleur CN Humain, de niveau 4.
. Szellim Thunn, Clerc CB de Tyche, Humain, de niveau 4.
. Illar Zund, Voleuse CN Humaine de niveau 3 (véritable nom: "Illara")
. Voras Warburr, Guerrière CN Humaine de niveau 3 (FO 16)
. Zemmas, Guerrier CB Humain de niveau 3.
. Thavran Torl, Cavalier CB Humain de niveau 2.

Les Chevaliers de Myth Drannor: Ces aventuriers ont tout d'abord été connus comme souverains du Valombre, par leur, résistance efficace aux armées de Château-Zhentil. Ils causèrent la défaite de Lashan du Valbalafre et demeurent les ennemis jurés du Zhentarim et des drows se trouvant sous les Terres de la Mer Intérieure.

Ayant pris leur nom actuel en renonçant à leurs postes officiels en Valombre (ils demeurent Seigneurs et Dames du Val) les chevaliers se composent des rangers Florin Fauconnier et sa femme Colombe (Une membre reconnue des Ménestrels), du guerrier-magicien elfique Mérith Arc-Puissant et de sa compagne, la magicienne Jhessail Argentarbre ainsi que de plusieurs membres de fraîche date: le voleur Torm ("Rathgar"), sa maîtresse, la magicienne Illistyl Arbrelfique, le clerc (de Tymora) Rathan Thentraver, ainsi qu'une ranger, Sharantyr, qui s'est récemment jointe au groupe après que celui-ci l'a tirée de la captivité dans laquelle la tenaient les drows. Parmi les membres plus anciens mais guère actifs des Chevaliers, on peut citer Doust Sulbois, clerc de Tymora, sa compagne la formidable guerrière Islif Lurelac, et le clerc de Lathandre Jelde Asturien ("Semour Dendeloup"). Le Seigneur Trystemine de Valombre et le sage Eglisorme sont alliés et compagnons des Chevaliers.

La Bande de Mane: Originellement basé à Valombre, ce groupe de dix aventuriers (Humains, Mâles) s'est formé autour du héros-guerrier charismatique local Mane, un homme à la barbe noire, d'âge moyen, justement célèbre pour ses prouesses dans les royaumes de l'est. Au cours des années, l'un des membres a déserté et deux autres furent abattus, avant que la Bande ne manque de connaître une extinction collective dans la Forêt Yuir, où elle fut dispersée après une rencontre avec de nombreuses bêtes terrifiantes et celui qui les avait invoquées, un Sorcier Rouge du Thay.

Presque un an plus tard, la Bande s'est reformée. Boots et Tamshan étaient rentrés dans les Vaux assez tôt pour prendre part à la défaite de Lashan du Valbalafre, et les autres membres de la Bande les rejoignirent graduellement. Mane fut le dernier car il s'était aventuré jusqu'en Thay et y avait été brièvement réduit en esclavage. Trouvant un nouveau régime à Valombre, qui s'armait pour la guerre continuelle avec Château-Zhentil, Mane et ses compagnons (qui avaient représenté la loi et l'ordre à Valombre, tout comme Eglisorme, Syluné, Oragie Maindargent et la tavernière Jhaele Grison lorsque le Val n'avait pas de Seigneur) s'installèrent à Montéloy où ils furent brièvement mêlés à l'intrigue du conseil avant de partir vers l'est, dépassant Mulmastre à la recherche de terres plus sauvages et d'aventures. On suppose que la Bande explore toujours les terres situées à l'est de la Mer de Lune, où Mane envisage d'installer une place-forte. Tous sont encore des aventuriers très actifs.

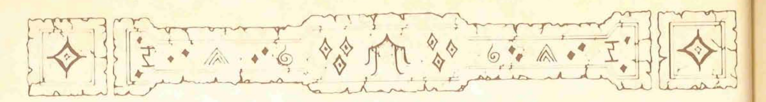
Le groupe se compose à l'heure actuel de:

. Mane, Guerrier CN de niveau 8.
. Boots "la chance", Magicien CB de niveau 6.
. Ruldo Murk, Ranger CB de niveau 5.
. Kheldarr, Guerrier CN de niveau 5.
. Despar, Clerc CN de Tempus, de niveau 5.
. Dorn, guerrier CN de niveau 6.
. Tamshan, Barde NG de niveau 4 (guerrier niveau 6, voleur niveau 5).

Les Hommes du Basilic: Groupe formé exclusivement de marchands riches et puissants ayant le goût de l'aventure, cette société très fermée est basée à Téziir, au sud du Lac des Dragons. Elle se mêle essentiellement des intrigues du Cormyr, de Sembie, de Port-Ponant et d'Iriaebor, préférant les dagues nocturnes aux épées tirées au grand jour. Ses membres se réunissent au moins une fois par hiver en un grand festin, pour parler des affaires communes et décider des actions à accomplir au cours de l'été suivant. Leur nombre et leurs niveaux exacts sont inconnus.

Les Neuf: Ce groupe d'aventuriers, puissant et durable, a exploré les Royaumes durant plus de trente hivers. On le pense aujourd'hui sur d'autres plans. Les neuf ont, dit-on, gardé une place-forte souterraine dans les bois situés à l'est d'Eauprofonde, sur les berges de la Licorne. Ils étaient menés par la magicienne de niveau 24 Laérale, connue pour les objets magiques qu'elle a créé dans la dernière partie de sa carrière. Les Neuf étaient liés aux Ménestrels et aux Seigneurs d'Eauprofonde, mais n'ont pas connu d'aventures "publiques" depuis de longues années. On considère qu'ils sont très riches et peuvent donc faire ce qui leur plait. Hormis Laérale elle-même, ils ont donc largement déserté la mémoire du peuple.

La Flamme Pourpre: Basée dans un château situé aux environs de Soubar (sur la route de commerce allant de Scornubel à Eauprofonde), ce grand groupe de guerriers fait parfois usage de magie mais gagne essentiellement ses lions d'or (pièces d'or) en gardant les caravanes traversant les terres dangereuses aux alentours de son domicile. Un certain Thinter Ormbar semble être leur chef, bien que Sindel, sa femme, soit parait-il une sorcière d'un grand pouvoir. Le groupe se heurte souvent aux créatures de la Forteresse Noire, et ces deux factions ne s'aiment guère.



Les Sept Indomptables: Groupe d'aventuriers opérant dans le Nord, contre géants et gobelinoïdes, les Sept Indomptables ont accompli de nombreuses missions visant à assassiner tel ou tel chef orque, espion demi-orque ou souverain géant, pour le compte de personnalités d'Eauprofonde, ou de rivaux de leurs cibles ayant envoyé un message dans cette ville. L'agent du groupe à Eauprofonde est le fabriquant de lanternes Zorth Ulmaril de la Rue Prespre. Les Sept ont récemment abattu le géant Tyrus des Pics, près de Mirabar; auparavant, ils ont protégé une caravane en route vers Luskan de multiples attaques de bandits, engagés par un marchand rival. Les Sept Indomptables sont tous des mâles humains:

. Aumrazaum, Magicien CN de niveau 9.
. Rhiitel, Magicien NB de niveau 7.
. Tlazar, Clerc CN de Tempus, de niveau 8.
. Thiraphel, Clerc CG de Tymora, de niveau 7.
. Thiirus, Guerrier CN de niveau 8.
. Dzilfar, Guerrier CN de niveau 7.
. Silvar, Voleur CN de niveau 7.

Les Epées de Leilon: Basé dans la petite ville côtière de Leilon, sur la Grand-Route au nord d'Eauprofonde, ce conglomérat de durs locaux a étonnemment réussi compte tenu de sa brève carrière, pillant (et survivant à l'opération) au moins six des Tombes-de-Mages des montagnes situées à l'est de Leilon, massacrant une colonie d'hommes-lézards dans l'Etang des Morts voisin (y gagnant quelque mystérieux trésor magique) et protégeant quelques caravanes pour le compte de marchands de Padhiver. Il a récemment perdu plusieurs de ses membres au cours d'un sanglant combat contre les hobgobelins menés par des mages, à Guédefer - et brûle du désir de vengeance.

Les Vaillants Guerriers: Faisant partie des plus anciennes compagnies d'aventuriers, ce groupe a vu ses effectifs importants changer au cours des années; basé à Telflamm, il a beaucoup fait pour l'établissement des routes de commerce et le maintien de la sécurité pour les humains dans les régions les plus sauvages au nord et à l'est de la Mer Intérieure, jusqu'aux frontières occidentales de Rasheménie, au-delà des limites nordiques de l'Impiltur, jusqu'en Damarie. En chemin, les Vaillants Guerriers se sont frottés à de nombreuses autorités de l'Impiltur (où ils ne sont plus du tout les bienvenus) et à des duergars, dans les montagnes situées à l'est de ce dernier royaume, où ils se sont emparés par l'épée d'une ville souterraine entière appartenant à des nains maléfiques, l'ont pillée et laissée vide.

Ce groupe est populaire pour avoir défendu héroïquement une sorcière de Rasheménie attaquée par plus de quarante ogres dans les terres incultes du nord, pour avoir abordé audacieusement un vaisseau pirate venant de quitter le port de Telflamm, chargé à bloc. Tous fidèles de Tymora, les Guerriers vivent réellement dangereusement, suivant un chemin semé d'embûches: "La Voie de la Dame". Le groupe ne comprend plus que des hommes, les quatre femmes du groupe original s'étant retirées il y a plus de vingt hivers pour élever leurs enfants et devenir de respectables dames de Telflamm, où elles habitent un gigantesque palais fortifié que les Guerriers utilisent encore lorsqu'ils se trouvent en ville (ce qui est rare, de nos jours).

Ces dernières années, les Guerriers se sont quelque peu assagis, utilisant une partie de leurs richesses pour fonder une flotte de vaisseaux marchands sillonant désormais la Mer Intérieure pour gagner, en leur nom et celui des dames retirées (que le groupe entier appelle toutes "Mère") un peu d'argent honnête. Bien entendu quelques voyages sur les Iles des Pirates ont été nécessaires pour asurer la sécurité de leurs cargaisons.

Les guerriers ont actuellement 12 membres et sont menés par le guerrier de 11ème niveau Valahar "le Bretteur" Tethojh. Les quatre dames "à la retraite" sont Raéthyna, magicienne de 13ème niveau, Shalritar, guerrière de 8ème niveau, Ultravva Thorntar, voleuse-acrobate de 9ème niveau, et Mairue Lethsata, guerrière de 10ème niveau et mère de deux enfants, Rauvaun et Sund, engendrés par son mari Valahar.

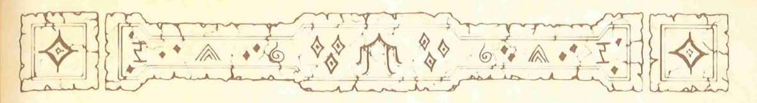
INFORMATIONS LUDIQUES: La plupart des "groupes de donjons" dans lesquels s'inscrivent les personnages-joueurs sont des Compagnies d'Aventuriers, qu'ils soient ou non reconnus comme tels. Certaines régions, comme le Cormyr, exigent que de tels groupes soient officialisés, ainsi que leurs symboles, que tous leurs membres soient identifiés. En bien des cas, un accord avec des marchands peut permettre de former une Compagnie. Si le groupe a atteint une certaine popularité, il pourra recevoir un traitement spécial de la part de ceux qui cherchent la faveur des puissants, ou leur aide. Si par exemple les "Chevaliers des Hautes Landes" sont connus pour verser aux temples de Gond une bonne partie de leurs biens, les serviteurs de la même foi vivant dans d'autres cités seront bien disposés envers les membres de ce groupe - même ceux qui ne s'y sont joints que récemment.

Encore plus que les Compagnies Marchandes ou de Mercenaires, les Compagnies d'Aventuriers ont leurs propres méthodes qui varient selon la région, la situation et les gens impliqués. Voici quelques problèmes typiques dont doivent s'occuper des Compagnies d'Aventuriers:

. Commandement: De nombreux groupes, tels que les Vaillants Guerriers ou la Chasse possèdent un leader établi qui parle au nom de tous durant les négociations et détermine les actions de sa compagnie. D'autres fonctionnent sur le principe de "Un homme = Une voix", voire dans certains cas "Un niveau = Une voix" pour les problèmes importants.
. Trésor: L'une des principales raisons d'existence des Compagnies d'Aventuriers est l'obtention de trésors monnétaires et magiques. Les méthodes de partage de ces trésors varient de groupe en groupe et peuvent aller du choix aléatoire aux parts égales, en passant par le choix par niveau ou les allocations. Certains des groupes les plus anciens mettent de côté l'argent gagné pour constituer une "caisse d'urgence", au cas où l'un de leurs membres disparaitrait ou viendrait à mourir. Les groupes pourront partager leurs trésors après chaque aventure ou maintenir un fond commun en vue des aventures suivantes.
. Codes de Conduite: Une nouvelle fois, ceci variera selon l'alignement du groupe, et pourra reposer sur la décision d'un chef, la consultation d'un sage (inutile et coûteuse perte de temps, dixit Eglişorme) ou un vote démocratique. Il arrive souvent que la langue la mieux pendue ou la plus fine lame ait le dernier mot, mais ce type de groupe ne dure généralement pas plus d'un ou deux hivers.

BALDUR

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Baldur est située à environ 90 Km en amont du fleuve



Chionthar, depuis l'endroit où celui-ci se jette dans la Mer Sans Traces, au sud de la Côte des Epées. La ville est construite sur la rive nord du fleuve, à cheval sur la route de commerce menant de l'Amn à Eauprofonde. Baldur se compose d'une "cité basse" située à l'extérieur des murailles et d'une "cité haute" à l'intérieur.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette impportante cité indépendante est connue comme l'un des endroits les plus tolérants des Royaumes Oubliés, bien que la justice y suive un cours inaltérable, discret. En conséquence elle donne asile à de nombreux aventuriers et entrepreneurs. Elle est gouvernée par les "Quatre Grands Ducs", bien que ce titre soit honorifique, obtenu en accédant au conseil, et donné même si le candidat est une femme ou appartient à une race utilisant d'autres titres.

A l'origine la cité était totalement entourée de murailles, des portes s'ouvrant au nord vers la Route de Commerce et au sud vers les docks. Avec l'expansion du commerce et la fondation de l'Amn, les affaires sont devenues florissantes dans le climat détendu de Baldur, et la cité s'est amplifiée. Elle a maintenant dépassé ses limites originelles (environ la taille de Suzail en Cormyr) et est divisée par son mur original en une "cité haute" et une "cité basse". La première est à la fois plus ancienne et de nature plus permanente: c'est là que se fréquentent nobles, marchands en pleine ascension sociale, et compagnies d'aventuriers à la richesse de fraîche date.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Ducs actuels de Baldur sont:

Entar Ecudargent, Cavalier de niveau 20.

Liia Jannath, Magicienne CB de niveau 16.

Belt, Guerrier de niveau 17.

Eltan, Guerrier LN de niveau 20. Eltan est le commandant de la Compagnie de Mercenaires "le Poing Enflammé", l'une des plus puissantes des Royaumes, basée à Baldur. D'autres informations pourront être trouvées sur le Poing Enflammé dans la section consacrée aux Compagnies de Mercenaires, et sur Eltan lui-même dans la rubrique "Personnalités des Royaumes", dans le Livret de Référence du MD.

BARBARES

AU PREMIER COUP D'OEIL: De nombreuses régions des Royaumes Oubliés sont encore sauvages, comme par exemple les grandes zones séparant les endroits civilisés que sont Eauprofonde et le Cormyr. Ces terres ne sont pas désertes, car en plus des créatures monstrueuses et des tribus inhumaines, on y trouve souvent des groupes d'humains qui y survivent confortablement, bien que de manière assez primitive. Ce sont les barbares des Royaumes.

LES NOTES D'EGLISORME: La signification du mot *Barbare* dépend de la personne qui l'utilise. La définition ci-dessus est classique, mais les habitants des régions les plus anciennes des Royaumes, telles que la Mulhorande ou le Calimshan considèrent comme des terres sauvages toutes les contrées situées au nord de la Mer des Etoiles Déchues, et comme des barbares ceux qui y résident.

La vie barbare varie d'endroit en endroit, et de situation en situation. La plupart des tribus barbares ne font pas de commerce et sont assez hostiles envers les étrangers en général et les magiciens en particulier. Le rejet de l'existence des arts magiques est une marque distinctive des barbares, tout autant que leur façon de se tenir à table. Les barbares respectent les codes de leurs propres tribus et se concentrent principalement sur leur survie. Tout comme les rangers, ce sont des guerriers adaptés à la vie en pleine nature, bien que les premiers soient plutôt chasseurs et pisteurs, alors que les barbares sont des survivants à long terme.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Barbares des Royaumes Oubliés se conforment aux règles énoncées dans le *Unearthed Arcana.* Ils peuvent venir d'un certain nombre de régions différentes et seront dotés de capacités (proficiencies) tertiaires dépendant de leur territoire natal. Tout individu jouant un personnage barbare doit choisir le "type" et les origines de son personnage.

Barbares des Chevaux - Se rencontrant au nord de la Mer de Lune, dans les Steppes et la région connue sous le nom de "La Chevauchée". Ces tribus barbares possèdent les capacités tertiaires de *Direction des Animaux, Equitation, Signaux à Longue-Distance.* Leurs armes typiques sont la lance, l'épée courte et le javelot.

Barbares des Landes - Se rencontrent dans les Hautes Landes et les régions voisines. Ils survivent sans l'aide de bêtes de grande taille. Ces tribus barbares ont les capacités tertiaires de *Direction d'Animaux, Signaux à Longue-Distance, Course à Pieds.* Leurs armes sont typiquement la lance de fantassin, l'épée à deux mains et l'arc court.

Barbares des Collines et des Montagnes - Se rencontrent dans des habitations semblables à celles des hommes des cavernes, dans des chaînes montagneuses fort éloignées des cités, telles que les Collines Lointaines et les Montagnes Escarpées. Leurs armes principales sont gourdins et dagues de pierre, leurs capacités tertiaires *l'imitation des Bruits* et la *Construction de Pièges.*

Barbares du Désert - Derviches et Nomades vivant à la lisière du désert. Leurs capacités tertiaires sont *l'Equitation* et la *Course à Pieds.* Leurs armes comprennent le lasso, la lance ou la lance de fantassin, et l'épée longue.

Barbares des Forêts - Se rencontrant dans des régions telles que la Forêt de l'Orée ou les bois situés au nord des Collines des Trolls, Ce sont, grâce à leurs batailles contre orques et autres tribus locales, de farouches guerriers. Leurs capacités tertiaires sont la *Direction d'Animaux, l'Imitation des Bruits* et *la Construction de Pièges.* Leurs armes principales sont l'arc court, la dague et l'épée courte.

Barbares des Iles - Se rencontrent sur les petites îles dispersées de la Mer des Epées et de la Mer des Etoiles Déchues, menant une existence de pêche et de pillages occasionnels. Leurs capacités tertiaires sont la *Fabrication de Petits Bateaux, à rames ou à pagaies,* et *la Fabrication de Pièges,* essentiellement à base de filets.

LA BATAILLE DES OSSEMENTS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les voyageurs traversant la région remarqueront une terre desséchée portant quelques arbres de garrigue tordus. Une poussière à la pâleur blanchâtre couvre le sol. Plus on se rapproche du site de la bataille, plus fréquents sont les ossements qui jaillissent de terre, jusqu'à ce qu'ils deviennent plus nombreux que les rochers eux-mêmes et que l'on traverse une véritable mer de restes mortuaires.



LES NOTES D'EGLISORME: Sur ce site, dans une vallée encaissée, une bataille titanesque eut lieu il y a environ deux-cents ans, entre les forces humaines et les différentes races gobelinoïdes. Les gobelins, alliés aux orques, aux hobgobelins et autres humanoïdes, avaient envahi le nord après la chute des premiers royaumes humains et l'affaiblissement des peuples nains. Après presque une semaine de combat, les humains emportèrent la victoire mais le prix à payer fut colossal. Les morts furent si nombreux qu'on raconte encore aujourd'hui que les ossements couvrent le sol jusqu'à une profondeur de 30 cm. La plupart des voyageurs évitent la région, car on prétend que de nombreux morts-vivants la fréquentent. Ceux qui s'y aventurent, cherchant une route le long de la lisière du désert parlent d'une mystérieuse puissance organisant les morts-vivants en patrouilles et contrôlant donc les environs. Nul n'a encore vérifié la véracité de cette affirmation.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les rencontres dans la région de la Bataille des Ossements peuvent se produire dans un rayon de cinquante kilomètres, dans toutes les directions et font intervenir les créatures mortes-vivantes suivantes: squelettes (humanoïdes et animaux), zombies (humains et monstres), nécrophages, apparitions, spectres. On peut les rencontrer par groupes panachés, un monstre puissant (nécrophage, apparition, spectre) commandant à une vingtaine de morts-vivants inférieurs. En ce cas, il faut réussir pour l'ensemble du groupe un vade retro correspondant à la force de la créature dominante. Les morts-vivants de cette région se tournent sur la colonne *Spécial*. La mystérieuse force rassemblant tous ces monstres est au moins celle d'une liche ou d'un Guerrier Squelettique - à moins que ces dernières créatures n'en soient que les serviteurs.

BEREGOST

AU PREMIER COUP D'OEIL: Béregost est une petite ville d'environ 40 bâtiments principaux, et comprenant plusieurs grands manoirs en dehors de la ville proprement-dite. La communauté est dominée par un grand temple et ses dépendances. A l'est, sur la petite éminence dominant la ville, se trouve la carcasse d'un château en ruines.

LES NOTES D'EGLISORME: La petite ville de Béregost est avant tout un centre de commerce, point de départ de nombreuses expéditions vers les Royaumes du Sud comme l'Amn, le Téthyr ou le Calimshan. C'est aussi le domicile de plusieurs individus remarquables.

L'un des meilleurs forgerons de la région de la Côte des Epées, Taerom "Martonerre" Fuirim, a ici ses propriétés et son échoppe. Béregost est aussi l'asile du sorcier Thalantyr, spécialisé dans la magie du type Conjuration/Invocation. Enfin Béregost abrite un grand temple de Lathandre, Dieu du Matin. Le grand prêtre est un certain Kelddath Ormlyr, autrefois marchand de renom, dont les bateaux sillonaient la Côte des Epées.

Sur la colline située à l'est de Béregost se trouvent les ruines brûlées d'une école de sorcellerie, fondée il y a environ trois-cents ans par le mage Ulcastre et détruite quatre-vingt ans plus tard par des mages calishiens, craignant que son pouvoir ne vienne menacer le leur. L'école d'Ulcastre était elle aussi spécialisée dans les Conjurations/Invocations.

INFORMATIONS LUDIQUES: Taerom "Martonnerre" Fuirim est un Maître Armurier, capable de forger des armures de plates complètes et des armes superbes. Il utilise un minerai rare et unique. D'alignement neutre, il a 25 pv et se bat comme un guerrier de 1er niveau. Il a déjà aidé Thalantyr à créer plusieurs objets magiques.

Thalantyr, Magicien de niveau 15, spécialisé dans les sorts de Conjuration/Invocation (+1 sur ses Jets de Protection, -1 à ceux de ses ennemis, sur ce type de sorts).

Keldath Ormylyr, Patriarche de l'Eglise de Lathandre, clerc de niveau 16.

Personnel du Temple:
3 clercs de niveau 8.
6 clercs de niveau 4
9 clercs de niveau 2
18 clercs de niveau 1
200 hommes d'armes dans le complexe du temple.

Keldath est considéré comme le gouverneur de la ville, bien que les opérations routinières soient dirigées par un conseil de cinq personnes.

BOIS DES DENTS ACEREES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette forêt est un labyrinthe de végétation intriquée, embroussaillée d'orties de de buissons épineux.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette vaste forêt est ainsi nommée car elle est totalement sauvage et regorge de créatures dangereuses pour l'homme. On sait que des satyres y vivent en nombre. On suppose également que s'y trouvent des dryades. Mais la forêt est nettement plus redoutée pour ses habitants moins intelligents, assez nombreux et assez sauvages pour avoir découragé les bûcherons et les chaseurs de Baldur. Il est douteux qu'aucun elfe vive dans ce bois, mais les voyageurs sont avertis que la région est presque inconnue. Ceux qui la longent peuvent apercevoir de nombreux arbres précieux mais nul n'a osé en abattre depuis des années, car la mort ne tarde pas à frapper ceux qui s'aventurent dans le bois. Les légendes de Baldur affirment que les profondeurs de la forêt abritent une cité perdue en ruines.

BOIS-MANTEAU

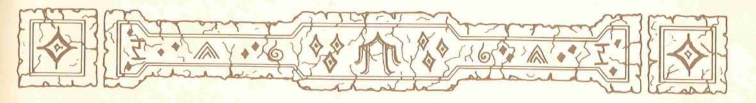
AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce bois, situé au nord de Château-Suif, est ancien et très dense, regorgeant d'ormes, de hêtres de frênes et de chênes.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Bois-Manteau est une forêt très vieille et très dense marquant le sud de la Côte des Epées. Juste en-dessous de Baldur, c'est un endroit dangereux, abritant Agilions (Quicklings), Satyres, Striges, Kampfults et autres monstres moins communs. Ce grand nombre de créatures a transformé la forêt en champ de bataille entre races rivales. Les sages de Château-Suif ont suffisamment de preuves pour avancer l'existence d'au moins un *Seuil* au sein du bois. Le nombre de *Seuils* exact ainsi que leurs destinations sont inconnus. Ils peuvent mener à d'autres portions des Royaumes, à un Plan Matériel Parallèle où de telles créatures sont communes, ou sur les Terres des Bêtes (Cité Céleste). De ceux qui se sont intéressés de près à cette question, bien peu sont revenus faire part de leurs découvertes.

BORCOLLINE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Borcolline est une petite mais prospère communauté située le long de l'une des routes les moins fréquentées entre Irieabor et Eauprofonde, au pied des Collines Lointaines.

LES NOTES D'EGLISORME: C'est une ville où l'on ne pose pas de questions aux visiteurs



et où les pillards sont aussi courants que les marchands. Située près de l'entrée ouest de la Passe du Serpent Jaune, elle voit s'accomplir beaucoup de commerce et reçoit de nombreux agents du Zhentarim ainsi que leurs forces cantonnées dans la Forteresse Noire.

BORESKYR (LE PONT DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le pont est une construction massive traversant le Fleuve Sinueux, le long de la route de commerce menant d'Eauprofonde à Scornubel. Fait de pierre grise, il est assez large pour permettre le passage de deux charrettes de front, dans chaque sens. Au sud du pont se trouve un grand campement de tentes et de roulottes.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce pont porte le nom d'un célèbre aventurier ayant vécu au temps des premières colonies humaines du nord. Boreskyr (appellé aussi "Le Grand Boreskyr" dans la région) construisit le premier pont temporaire en cet endroit, afin d'y faire passer une armée et d'assaillir par surprise une tribu d'orques (celle-ci, "les défenses sanglantes", fut exterminée par la manoeuvre). Depuis lors de nombreux autres ponts ont été érigés à cet emplacement, le plus récent étant celui qui traverse encore aujourd'hui le Fleuve Sinueux en cinq arches de pierre grise.

Le Pont de Boreskyr n'abrite pas de communauté permanente, mais on trouve presque toujours dans les parages une ville faite de tentes et de roulottes, à l'endroit où les caravanes font halte pour échanger des marchandises, acheter montures, charriots et provisions. "Le Pont" est le dernier poste organisé sur la Route de Commerce joignant Scornubel et Eauprofonde, jusqu'à ce que les voyageurs atteignent l'Auberge-du-Chemin.

Dans cette communauté, la loi est une affaire compliquée, souvent confiée à quelques aventuriers puissants qui résident souvent ici: un guerrier nommé Barim Cerfhiver, un clerc de Tyr appelé Theskul Glaçoeil, et Aluena Halacanter. Cette dernière est une magicienne que l'on suppose membre du groupe des Ménestrels. Aluena passe le plus clair de son temps à entraîner des Pégases pour que des humains puissent les monter.

INFORMATIONS LUDIQUES: "Le Pont" est une communauté mobile changeant continuellement d'apparence et de population. On y trouvera en permanence des caravanes allant et venant d'Eauprofonde à Scornubel, au rythme d'une arrivée tous les cinq jours environ. Les Compagnies Marchandes "Mille Têtes" et "Véritable Ecu" réservent pour leurs caravanes des emplacements semi-permanents, mais la plupart des charriots présents appartiennent à des commerçants indépendants.

Ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement permanent est le groupe des trois aventuriers mentionnés plus haut:

Barrim Cerfhiver - Guerrier niveau 7.

Threskul Glaçoeil - Clerc niveau 6.

Aluena Halacanter - Magicienne niveau 9.

Barrim et Threskul s'éloignent souvent de la cité mobile, bien que l'un d'entre eux soit toujours dans les environs. Aluena possède une petite propriété, appelée Ailecoeur, en amont du fleuve, où elle élève ses pégases. Son prix typique est de 5.000 po par monture, ce qui ne l'empêche pas de faire passer une série d'examens et d'entretiens aux acheteurs éventuels, afin de s'assurer qu'ils sont capables de s'occuper de l'animal. Son contrat de vente comporte une clause stipulant que si le pégase est maltraité et retourne à Ailecoeur, l'argent ne sera pas rendu.

CALANTAR (ROUTE DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Il s'agit d'une route à charriots menant d'Immersye jusqu'à Arabel en Cormyr.

LES NOTES D'EGLISORME: La route a reçu le nom de celui qui en a surveillé la construction, il y a plus de quatre-cents hivers. Elle est entretenue avec soin par les marchands et les soldats qui l'utilisent.

CALONTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Calonte est une cité de taille moyenne située sur le bord oriental de la Langue de Dragon, là où le Fleuve Vespre pénètre ce plan d'eau en un grand delta.

CALIMSHAN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Situées au sud du Téthyr, les terres du Calimshan sont le foyer de nombreuses affaires commerciales et escroqueries. Exploitant Eauprofonde et les citées d'Amn, les Calishiens forment l'une des nations les plus riches et les plus puissantes de la côte ouest de Féerune.

LES NOTES D'EGLISORME: La nation du Calimshan est en fait une agglomération de cités-états rivales, chacune déchirée par ses propres factions marchandes et luttes pour le pouvoir. La plus grande de ces cités est Calimport. C'est là qu'un pacha retiré du monde se livre à la débauche tandis que ses serviteurs et ses subordonnés bureaucratiques se disputent le royaume.

Par décret Royal, tous les vaisseaux de la marine marchande et militaire de Calimport arborent le pavillon du Calimshan: un champ d'or barré de lignes bleues. Cet état de fait, plus l'habitude qu'ont les marchands de cacher leurs disputes, contribuent à donner l'impression d'une nation vibrante et unie.

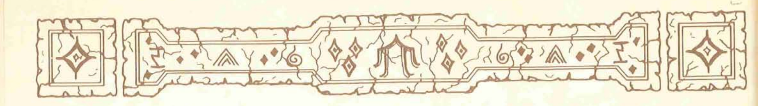
Le Calimshan considère l'Amn et Eauprofonde comme ses rivaux économiques, et est aussi en lutte perpétuelle contre "les Royaumes Frontières" de l'est, lesquels ne sont considérés comme partie de la sphère d'influence Calishienne que par ceux devant faire leur rapport au pacha.

CAVALIERS ET PALADINS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les Cavaliers et les Paladins sont des combattants plus prestigieux que les guerriers communs. Adhérant à une cause ou à un credo, ces individus sont généralement de haute naissance ou de petite noblesse. Nombreux sont ceux qui parmi eux se considèrent comme les chefs naturels des hommes et des nations. D'autres se voient uniquement comme les messagers et serviteurs de puissances supérieures.

LES NOTES D'EGLISORME: S'il existe un autre groupe d'hommes formant une classe de personnage qui se berce plus d'illusions que celui-ci, nous demandons à ce qu'on nous le prouve. Les Cavaliers (et leurs cousins Paladins) voient le monde en noir et blanc, le bien et le mal, eux et nous, avec bien peu d'espace entre ces catégories antagonistes. Heureusement, ceux qui adhèrent le plus étroitement à leur philosophie meurent fort jeunes, alors que ceux qui comprennent que la coopération entre les peuples (différents ou hostiles) exige un minimum de concessions deviennent souvent de bons chefs.

Les Cavaliers ne possèdent pas encore d'organisation leur étant propre, mais se rencontrent au contraire au sein de Compagnies d'Aventuriers, de Groupes de Mercenaires, ou en solitaires. Les Cavaliers cherchent à



imiter en pensée et en actions la "Fine Fleur de la Chevalerie".

INFORMATIONS LUDIQUES: Le credo des cavaliers des Royaumes Oubliés est semblable à celui présenté dans le *Unearthed Arcana*, avec quelques modifications.

Les vertus Chevaleresques sont généralement considérées comme étant:

Libéralité	Honneur
Foi	Gloire
Courtoisie	Générosité
Bravoure	

Orgueuil de ses hauts faits
Humilité dans ses actions (en particulier pour les paladins)

Différents cavaliers pourront classer ces vertus dans un ordre d'importance variable.

Le code de la Chevalerie, adapté pour une campagne au sein des Royaumes Oubliés, est le suivant:

. Noble Service rendu avec empressement.
. Défense de toute accusation jusqu'à la mort.
. Respect de tous les pairs et égaux.
. Honneur envers ceux de plus haute position sociale.
. Obtenir par ses actes respect et obéïssance de tous ceux de plus basse position sociale.
. Prouesses militaires au service de son Seigneur.
. Courtoisie envers les dames pour les cavaliers masculins.
. Courtoisie envers les Seigneurs et les hommes honorables pour les cavaliers féminins.
. La Bataille est l'épreuve de l'honneur et de la gloire.
. Rechercher la gloire personnelle au cours des combats.
. Préférer la mort au déshonneur.

Les cavaliers des Royaumes sont très fiers de leurs capacités et sont souvent les premiers à bondir au combat. Les cavaliers PJs ont le choix entre combattre directement ou agir de manière plus détournée, en sachant que cela risque de leur coûter des points d'expérience. Les cavaliers PNJs ne se poseront généralement pas de questions avant de charger, bien qu'on puisse leur faire faire un tirage d'intelligence s'ils sont confrontés à une situation difficile (Si Orcus s'invite à dîner, il sera loyal de permettre au cavalier de réfléchir avant de se lancer à l'attaque, armé d'une fourchette à huîtres).

Les cavaliers entrent souvent au service des Nobles Seigneurs des Royaumes. Les Paladins peuvent offrir leur allégeance à des Seigneurs Loyaux, et Bons, ou se vouer à une foi de même alignement. Tous peuvent exercer sans maître jusqu'à ce qu'ils découvrent une situation adaptée à leurs talents.

LA CAVITE RIANTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La cavité riante est une constriction dans le cours de la Brillance (le fleuve), bordé des deux côtés par des falaises. La vie animale et végétale y est abondante et les parois portent encore les traces des coups reçus lorsqu'on les a creusées pour en extraire de la pierre.

LES NOTES D'EGLISORME: Située en amont par rapport à Fort-Dague, la cavité est une ancienne carrière ayant appartenu à des nains, désormais abandonnée depuis des siècles et envahie par la végétation. L'endroit est considéré comme traitre et maléfique par les humains, mais on peut y rencontrer des tribus d'elfes sauvages (cuivrés), de pixies et autres créatures féériques. La carrière abritait autrefois les Nains du Royaume Déchu, et la rumeur veut qu'un trésor y soit toujours dissimulé.

CHAMPS DES MORTS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ces terres ouvertes, vallonées, situées entre le Fleuve Sineux et le Chionthar sont consacrées à l'élevage et, le long des berges du Chionthar, à la culture.

LES NOTES D'EGLISORME: Malgré son apparence paisible, cette région était il y a moins de 500 hivers le champ de bataille favori de ceux cherchant à contrôler les terres situées au nord du Calimshan (c'était bien sûr avant la fondation de l'Amn). Au bout d'innombrables tueries s'y étant déroulées pendant plusieurs siècles, le pays était jonché des cairns des morts et des richesses des vaincus. Encore aujourd'hui les ossements recouvrent les champs, et les charrues accrochent des squelettes en armures rouillées, voire une occasionnelle arme magique ou un tube de métal contenant un parchemin ou une carte au trésor.

CHATEAU-SUIF

AU PREMIER COUP D'OEIL: Château-Suif est un complexe de plusieurs tours perchées sur un contrefort de roche volcanique dominant la mer. On ne peut s'y rendre que par une seule route. Des lumières brûlent en permanence aux fenêtres du château et les voyageurs s'en approchant entendent psalmodier à voix basse.

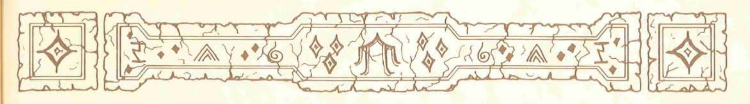
LES NOTES D'EGLISORME: Ce centre d'érudition préserve les prédictions d'Alaundo le Prophète, dont les révélations se sont réalisées au cours des ans. Après sa mort, sa citadelle de Château-Suif est devenue un hâvre de vénération de sa mémoire, aussi bien que d'accumulation de toutes connaissances. Les acolytes de la forteresse psalmodient continuellement les prophécies d'Alaundo ne s'étant pas encore réalisées, qui deviennent de plus en plus rares. Château-Suif possède l'une des meilleures bibliothèques des Royaumes.

Ces tours fortifiées obtiennent la plus grande partie de leurs ressources en trouvant et en copiant des passages spécifiques tirés des livres de légendes, de magie et de philosophie, pour des clients vivant aux quatre coins des Royaumes, et en fabriquant de nouveaux livres manuscrits envoyés pour être vendus à Baldur ou Eauprofonde. Ces derniers manuscrits sont créés en rassemblant différents passages de vieux textes. Les scribes de Château-Suif peuvent également réaliser des copies des livres qu'on leur apporte, mais il est possible de faire réaliser ces derniers travaux en d'autres endroits des Royaumes, pour un prix moins exorbitant.

INFORMATIONS LUDIQUES: Tarifs des Services, à Château-Suif:

. Les consultations de sages sont deux fois plus chères que la normale (GDM, page 33), mais toutes les informations sont considérées comme "sujet bien connu" en ce qui concerne leur découverte.
. Les copies de livres sont facturées 100 po par texte, 10.000 po par texte magique (y compris livres de sorts, mais en excluant les ouvrages tels que le *Grimoire de la Claire Pensée*).
. La consultation est tolérée dans une certaine mesure:

1) Le candidat doit porter le sceau ou l'emblême d'un mage puissant et recon-



nu.

2) Il doit offrir au Château un livre ne valant pas moins de 10.000 po.

3) Une telle consultation est autorisée pendant 9 jours et 9 nuits. Le dixième matin, le candidat a le choix entre quitter les lieux ou se joindre à l'ordre, en tant qu'acolyte.

En consultant la bibliothèque, un voyageur peut faire une recherche comme s'il était lui-même un sage, avec des connaissances en Catégorie Spéciale pour la véracité, et sans supplément de coût.

Les livres magiques et autres objets dangereux sont conservés dans les pièces intérieures. Seul le Gardien (chef de l'ordre) et les Lecteurs (ses collaborateurs les plus proches) peuvent y pénétrer. Dans cette zone, les recherches d'informations doivent être exécutées comme par des sages (et non des consultants).

CHATEAU-ZHENTIL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Perché à l'extrémité ouest de la Mer de lune, Château-Zhentil est une grande cité fortifiée, ayant une taille et une population similaire à celles de Suzail en Cormyr. C'est l'un des principaux ports de la Mer de Lune, dominé par un gigantesque temple dédié à Baine.

LES NOTES D'EGLISORME: Château-Zhentil constitue la base principale du Zhentarim (voir cette rubrique) bien que la cité et sa population ne soient pas totalement sous la coupe du Réseau Noir. D'autres factions y existent, la plus puissante étant constituée par les clercs rivaux du temple de Baine. La friction entre les factions est très importante et les combats nocturnes fréquents parmi les boutiques et magasins barricadés.

Château-Zhentil est dirigé par le Seigneur Chess, maître suprême gras, vain et fat, ayant une tendance prononcée à la gloutonnerie. Chess est un bavard maladroit et bien que le Zhentarim l'ait autrefois utilisé comme allié, il ne le considère pas comme membre à part entière - opinion que partagent tous les gens sensés.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les capacités du Zhentarim sont décrites dans sa propre rubrique. Le Sanctuaire Noir, le Temple de Baine situé dans Château-Zhentil, est l'un des plus grands de la zone de la Mer de Lune, surpassé seulement par L'Autel du Seigneur Noir à Mulmastre. Fzoul Chembryl y est patriarche. C'est un clerc de Baine de niveau 13. Il appartient au Zhentarim, comme une partie de ses subordonnés. Le personnel du temple comprend:

- 1 Patriarche de niveau 13 (Fzoul)
- 2 clercs de niveau 9 (dont l'un, Casildar, est membre du Zhentarim)
- 3 clercs de niveau 7 (dont l'un, Zhessae, est membre du Zhentarim)
- 5 clercs de niveau 5
- 7 clercs de niveau 3

Bien que les chefs de l'église de Baine, à Château-Zhentil, soient loyaux envers le Zhentarim, les clercs de moindre importance et ceux qui habitent d'autres cités (comme Mulmastre) s'opposent activement au groupe. Les clercs de Baine alliés au Zhentarim supposent qu'un certain nombre de leurs assistants sont des espions de la plus orthodoxe secte de Baine, laquelle ne voit pas d'un bon oeil le fait de partager les bénédictions de son dieu avec des non-clercs.

Le Seigneur Chess est un guerrier de niveau 3, ayant été précédemment magicien de niveau 3 puis clerc de niveau 3. Couard, Chess est entouré par cinq gardes du corps de niveau 6. Le Zhentarim et ceux qui s'opposent à ce groupe cherchent tous à maintenir Chess à son poste, les premiers pour utiliser cet incapable comme coussin diplomatique, les seconds pour empêcher la venue en ville d'un Seigneur réellement efficace, qui pourrait renforcer la puissance du Zhentarim.

Il est dangereux de se promener dans Château-Zhentil la nuit, en particulier à cause des *groupes de pression*. Ces bandits locaux sont employés par le Zhentarim et autres organisations pour obtenir de la main d'oeuvre à bon marché (gratuite). Ils sont généralement armés de bâtons, de matraques et de coups de poing américains (ou leur équivalent en bronze de l'époque) et sont le plus souvent de niveau 1-4. De tels groupes cherchent à assommer les hommes sans méfiance, organisant tapage ou bagarres pour détourner l'attention. Les captifs pourront se réveiller sur un bateau négrier en route vers le Thay, attachés aux rames d'une galère de la Mer de Lune, ou au sein d'une équipe de travail rebâtissant des portions de Yulash ou de la Citadelle du Corbeau.

CHESSENTIE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située au sud de la Mer des Etoiles Déchues, la Chessentie est l'une des plus anciennes nations du Sud (voir LE SUD). On la dit riche, fertile et peuplée d'hommes sauvages en proie à une folie ressemblant à celle que provoque l'ivresse.

CHEVALIERS DE L'ECU

AU PREMIER COUP D'OEIL: Groupe discret actif en Amn, en Téthyr, à Baldur et à Eauprofonde, les Chevaliers de l'Ecu sont formés de nobles et de marchands travaillant à influencer la politique de la Côte des Epées pour en tirer avantage.

LES NOTES D'EGLISORME: On sait que les Seigneurs d'Eauprofonde ont à plusieurs occasions réduit à néant les plans de ce groupe dans le passé. Une rumeur persistante veut que les Chevaliers de l'Ecu aient acquis, ou tentent d'acquérir, des représentants parmi les Seigneurs précités. Une autre rumeur tenace (spécialement parmi les elfes qui l'ont transmise à certains aventuriers et sages du Nord) veut qu'un archidiable déguisé (dont le nom varie selon la personne qui transmet le ragot) mène ou influence ce groupe. La première de ces rumeurs est probablement fondée car les Chevaliers de l'Ecu tentent d'infiltrer certains de leurs membres parmi les Seigneurs d'Eauprofonde (bien qu'il soit douteux que la chose soit d'ores et déjà réalisée). La seconde demeure à prouver.

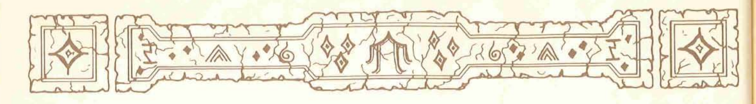
Les buts, la puissance exacte et les activités précises de ce groupe sont inconnus. On ignore où il s'est formé, qui le dirige et ce qui en maintient la cohésion. Les enquêtes à ce sujet sont bien évidemment périlleuses.

Les membres, agents ou alliés du groupe comprennent (ou ont compris) les individus suivants:

- Seigneur Bormul d'Amn
- Seigneur Hhune du Téthyr
- Le marchand Kestor de Baldur.
- Le Marchand Morntel d'Amn (décédé)
- La Dame et marchande Thioné d'Eauprofonde
- Le maître de caravanes Piyrathur d'Iriaebor
- L'Aventurier Tuth de Baldur

CHEVALIERS DU NORD

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les Chevaliers du Nord sont un groupe d'aventuriers nour-



rissant une haine farouche pour Château-Zhentil et le Zhentarim. Ils exercent leurs talents dans les environs de la Mer de Lune mais on les rencontre parfois jusqu'en Impiltur ou en Damarie, à l'est, et en Cormyr à l'ouest.

LES NOTES D'EGLISORME: La Citadelle du Corbeau (voir cette rubrique) était originellement une forteresse entretenue en commun pour protéger toutes les cités de la Mer de Lune contre les attaques des Hommes-Bêtes, et qui fut récemment conquise par Château-Zhentil. Autrefois peuplée de soldats appartenant à toutes les cités de la Mer de Lune et soutenue par des aventuriers venant des quatre coins des Royaumes, payés collectivement par lesdites cités, la citadelle avait acquis un grand sens de la communauté et donné naissance durant ses quatre-vingt hivers d'indépendance à une sorte d'aristocratie. Puis Château-Zhentil en prit ouvertement le contrôle, la bannière de l'attentif Corbeau du Nord fut abattue, déchirée, et toutes les personnes influentes furent chassées de la citadelle.

Les proscrits survivants des escarmouches meurtrières ayant accompagné leur expulsion errèrent vers le nord et l'est et s'échappèrent des environs immédiats de Château-Zhentil. Ils prirent le nom de "Chevaliers du Nord" et n'ont pas cessé depuis de parcourir la région. Formant initialement un groupe d'un peu plus de quarante aventuriers, ils ont rencontré aussi bien des bêtes féroces que des conditions climatiques rudes, ainsi que des agents du Zhentarim et autres habitants des pays nordiques de la Mer Intérieure.

Les Chevaliers du Nord demeurent les ennemis jurés de Château-Zhentil et du Zhentarim. On retrouve souvent sur des caravanes tombant dans des embuscades ou des envoyés/agents de Château-Zhentil assassinés l'un ou l'autre de leurs emblêmes, portant souvent des commentaires tels que: "En mémoire du Corbeau", "Oeil pour Oeil" ou "Justice sera faite".

INFORMATIONS LUDIQUES: Le nombre original des Chevaliers a été réduit au cours des hivers. Ils sont désormais seize:

. Le Cavalier de niveau 7 Esterelve
. Le magicien de niveau 12 Ildil
. Le guerrier de niveau 10 Jhesentel Fyretalen, remarqué pour ses spécialisations à l'arc long et à l'épée bâtarde.
. Le clerc de Tymora de niveau 9 Heldel Thasstan.
. La magicienne de niveau 11 "Zeldar" (Zhuirentel Eauquichante, elfe de lune.)
. 9 guerriers humains mâles de niveau 4 ou moins.

Ce groupe réalise qu'il n'a aucune chance de reprendre le contrôle de la citadelle mais il ne perd cependant pas une occasion de harceler ou de blesser le Zhentarim.

CITADELLE DU CORBEAU

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Citadelle du Corbeau est une grande chaîne bien protégée de forteresses communiquantes, sur le bord occidental de la Crête de Dragon, ses multiples tours étant sous le contrôle de Château-Zhentil.

LES NOTES D'EGLISORME: La Citadelle du Corbeau était une série de forteresses en ruines, appartenant à un royaume oublié depuis longtemps, rebâtie par les forces combinées des cités de la Mer de Lune suivantes: Yulash, Château-Zhentil, Melvonte, Thentie, Montéloy et Mulmastre. Occupée par des forces appartenant à toutes ces cités (ainsi que par des groupes d'aventuriers) la forteresse a repoussé durant ses quatre-vingt années d'existence de nombreuses attaques importantes menées par des groupes d'ogres organisés.

Il y a quelques hivers, par duplicité, menace et force, Château-Zhentil a obtenu le contrôle de la citadelle, en chassant toutes les autres forces (voir CHEVALIERS DU NORD) et arborant la bannière du Zhentarim à la place de celle du Corbeau du Nord.

INFORMATIONS LUDIQUES: La Citadelle du Corbeau est en réalité une chaîne de forteresses connectées par des passages murés ou secrets. Cette chaîne s'étend sur environ dix-huit kilomètres et peut abriter un grand nombre de soldats.

La citadelle est à l'heure actuelle le principal poste militaire des forces de Château-Zhentil, ainsi qu'une prison abritant ses condamnés politiques. Les forces de la citadelle n'ont que peu de puissance politique dans l'organisation du Zhentarim et recevoir un poste ici est considéré comme une punition. La citadelle est défendue par:

2000	Hommes d'armes vêtus de cottes de mailles et armés d'arcs moyens et d'épées.
200	Soldats montés, en armure de plates et bardes similaires pour les chevaux, armés de lances et d'épées longues.
50	Commandants de niveau 3.

Seigneur Kandar Milinal (Guerrier de niveau 10, Commandant de l'armée)

La citadelle sert aussi souvent de lieu d'hibernation aux mercenaires employés par Château-Zhentil.

Plusieurs membres du réseau du Zhentarim peuvent aussi y être présents. Sememmon le Magicien (12ème niveau) y réside.

Les remparts de la Citadelle du Corbeau sont impressionnants à l'est et au nord, et très puissants également dans les deux autres directions. Si les cités de la Mer de Lune tombaient aux mains d'une puissance étrangère, cette citadelle constituera le dernier refuge du Zhentarim et autres créatures maléfiques.

LA CITE VIVANTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Construite sur les ruines de l'ancienne Sarbryn, la Cité Vivante est connue sous de nombreux noms. C'est un centre de commerce important et prospère, situé sur les bords de la Langue de Dragon, là où s'y jette le Fleuve de Feu, en passant entre deux grandes collines.

CLERCS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les clercs sont les individus capables de diriger les énergies provenant d'entités qu'on nomme Puissances, ou parfois dieux, divinités. Tous les clercs appartiennent aux religions qui vénèrent ces Puissances et défendent leurs buts.

LES NOTES D'EGLISORME: Les Royaumes tendent à être généralement tolérants de toutes les fois, si bien que certaines cités abritent des "Quartiers des Temples" où se côtoient des édificices consacrés à des religions d'alignement différents. Les fois et les temples possèdent des niveaux d'influence différents dans le gouvernement local, et il n'existe que très rarement une "religion d'état". Un de ces rares exemples se trouve sur l'île-état de Lantan, dont les étranges habitants sont presque tous des fidèles de Gond. Et on trouve là aussi des sanctuaires consacrés à d'autres divinités, quoique pratiquement réservés aux visiteurs étrangers.

Les clercs sont généralement divisés en deux groupes au sein de leur église, bien que




les membres de l'un s'attachent souvent à l'autre. Les clercs de "Hiérarchie" sont attachés à un lieu spécifique, comme un temple, un sanctuaire ou un monastère, et travaillent spécialement au bien dudit lieu. Les clercs "en Mission" sont des agents qu'on envoie parcourir les Royaumes de long en large pour répandre les préceptes de la foi. La plupart des clercs se rencontrant dans des Compagnies d'Aventuriers, aux côtés de marchands ou de mercenaires, sont en Mission. La ligne de démarcation est cependant bien mince, car il est possible à un clerc ayant passé toute sa vie dans la hiérarchie de partir soudain en quête d'une relique pour le bien de son ordre, et de rassembler pour cela un groupe d'aventuriers, devenant par là même chargé de Mission. De même, un clerc ayant passé une bonne partie de sa vie au sein d'un groupe d'aventuriers, utilisant un pourcentage de ses gains pour élever des sanctuaires à la Puissance qu'il révère, peut choisir de se retirer (peut-être provisoirement) pour faire profiter les autres de son expérience, entrant ainsi dans la Hiérarchie.

La plupart des religions sont très libres quant à ces restrictions, n'exigeant d'un clerc désirant quitter sa hiérarchie que de recevoir l'approbation de son supérieur (ou de la Puissance qu'il révère, s'il est de niveau Patriarche/Matriarche) avant de partir.

De même, hormis au cours de certaines cérémonies, les clercs ne sont pas tenus de porter un quelconque uniforme. Ils se vêtent souvent aux couleurs de leur ordre (la plupart du temps celles de leur symbole saint) et portent sur leur personne un symbole indiquant clairement leur religion. Un clerc de Tymora s'habillera de gris et portera un disque d'argent autour du cou ou sur le front, alors qu'un fidèle de Tempus se parera d'un heaume (ou d'une casquette métallique) et inscrira son symbole (l'épée rouge-sang sur fond cramoisi) sur son bouclier.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les clercs des Royaumes Oubliés se conforment aux règles présentées dans le *Manuel des Joueurs*, avec les limitations suivantes: bien que certaines restrictions puissent être levées dans le futur, pour des cas particuliers, le clerc des Royaumes Oubliés est limité au port de l'armure de Plates et à l'utilisation des armes ne faisant pas couler le sang.

COLLINE DES AMES PERDUES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Avant même que les elfes ne vivent dans le nord, ce volcan était déjà éteint, mais au fil des hivers, il s'est transformé en une simple colline au sommet concave, dont les flancs sont couverts d'herbe grasse et luisante. Seuls d'occasionnels blocs de lave solidifiée ou morceaux d'obsidienne épars en trahissent la véritable origine.

LES NOTES D'EGLISORME: Les pentes de ce pic herbu abritaient un camp armé à l'époque de la Bataille des Ossements (voir cette rubrique) et ce fut ici que les armées des hommes montaient leurs bannières et soignaient leurs blessés. Plus récemment, le pic a été utilisé par des lanceurs de sorts hors-la-loi comme lieu de rendez-vous, et par le druide hiérophant Pheszeltan (voir LA FORET OUBLIEE) qui y a pratiqué une puissante magie liée au climat. Aujourd'hui la colline est déserte, hormis pour les Entités (esprits des hommes tombés) et les tribus de gobelinoïdes.

Quelque part sur la colline des âmes perdues se trouve la tombe de Thelarn "Marteau-vif", fils de Mogoth. Cet aventurier nain a dit-on été enterré avec un *Marteau de Foudre et Tonnerre* et une arme nomme *Fendleciel* - une hache de guerre intelligente ayant le pouvoir d'*invocation de la foudre* - ainsi qu'avec une grande quantité d'or. La tombe de Thelarn n'a jamais été découverte et au moins un groupe d'aventuriers, les Hommes de la Lame Bleue, sont tombés sous les coups d'une bande d'orques en la cherchant.

COLLINES GRISES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ces collines sont de grandes crêtes de terre couvertes de hautes herbes et de quelques bouquets de petits arbres.

LES NOTES D'EGLISORME: Les collines grises sont hautes et isolées, situées au nord de l'Evereska. On les considère comme un poste avancé de cette nation elfique, car elles ont été colonisées il y a moins de trente ans par un contingent d'elfes et de demi-elfes.

C'est l'habituelle tenue grise de ces colons qui a donné aux collines leur nom actuel. On les appelait autrefois les Collines des Tombes, car la région abritait (et abrite toujours) les dernières demeures d'anciens rois-guerriers et était (mais n'est plus) hantée par des banshees. Il y a encore quelques décennies, des Compagnies d'Aventuriers s'aventuraient dans la région pour piller ces tombes, mais depuis l'arrivée des elfes, régis par la Charte de l'Evereska, ces activités ont cessé - ou sont devenues plus discrètes.

Les elfes et demi-elfes des collines grises sont de la sous-race argentée, bien qu'on rencontre parmi eux quelques elfes sauvages (cuivrés). Ils sont amis avec le groupe des Ménestrels mais se méfient du Zhentarim et de ses alliés. On a repéré dans la région des patrouilles venant de la Forteresse Noire.

Les elfes des collines grises fabriquent, dit-on, des instruments de musique qu'ils vendent aux humains, bien que ce commerce se fasse discrètement, par l'intermédiaire de certains marchands de la ville de Borcolline. On prétend que la colonie est dirigée par un Seigneur elfe (guerrier niveau 7/Magicien niveau 11) nommé Erlan Duisar, que les femmes de Borcolline décrivent comme très grand et très beau.

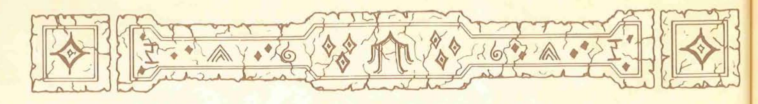
Les raisons d'être de cette colonie sont inconnues et étonnantes, compte tenu de l'attitude habituellement secrète des elfes des Royaumes. Seuls leurs dirigeants connaissent les raisons exactes mais on suppose que les collines grises contiennent une chose que les elfes de l'Evereska ne veulent pas voir tomber en d'autres mains.

CORM ORP

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Village de Corm Orp est un simple point sur la route séparant Hluthrar et Borcolline, possédant environ quinze bâtiments permanents. Les collines basses situées à l'est de la ville sont parsemées de terriers de petites-gens, dominés par un bâtiment de bonne taille, portant en blason le symbole d'un papillon.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce petit village est connu pour son importante population de petites-gens, vivant en bonne entente avec les quelques humains de la région - bien que le Seigneur du village, Dundast Hultel, et les membres de la milice soient humains. Ce dernier point convient tout à fait à la plupart des petites-gens, qui préfèrent voir les autres se battre pour eux.

Des prêtres petites-gens de haut-rang habitent Corm Orp, ce qui fait de l'endroit un lieu de pélerinage bien connu pour cette race. Bien des petites-gens convergent vers ce villa-



ge à chaque Rencontre des Ecus, pour faire des affaires avec leurs camarades, échanger des provisions du cru, et faire assaut de contes et légendes.

L'exportation principale de Corm Orp (hormis les petites-gens) est une sorte de poterie très solide. Faites de simple argile rouge modelée pour créer de grands récipients, pratiques, ces poteries sont d'un usage courant dans tous les Royaumes et justement appréciées.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Seigneur de Corm Orp, Dundast Hulrel, est un guerrier de niveau 4, d'alignement LN. Il se montre amical et tolérant envers les petites-gens qui infestent sa ville et encourage en particulier le pélerinage de la Rencontre des Ecus, afin d'amener plus de voyageurs (et d'argent) dans sa communauté. Sa milice comprend 30 membres, tous guerriers de niveau 1. Ils sont vêtus de cottes de mailles et armés d'épées et d'arcs courts. Les miliciens se reconnaissent grâce à un brassard vert (porté également sur la cuisse pour faciliter leur reconnaissance par les petites-gens).

Un grand temple (pour les petites-gens) de Sheela Peryroyl a été construit sur les collines dominant Corm Orp. Sa matriarche est Allyia Macanestre, originaire d'Etoilégale. Sheela est clerc de niveau 10, dotée d'une incroyable sagesse de 20. Ses fidèles l'aiment et la vénèrent. Elle est servie au sein du temple par:

4 clercs de niveau 6.
8 clercs de niveau 3.
16 clercs de niveau 1.

Le plus célèbre des potiers est Ilvn Pacificateur, dont le travail est considéré comme supérieur, même parmi les artisans de la région. L'échoppe de Pacificateur emploie une demi-douzaine d'apprentis petites-gens. Ses oeuvres se vendent 1-5 pa la pièce, ce qui est dix fois plus cher qu'une poterie normale.

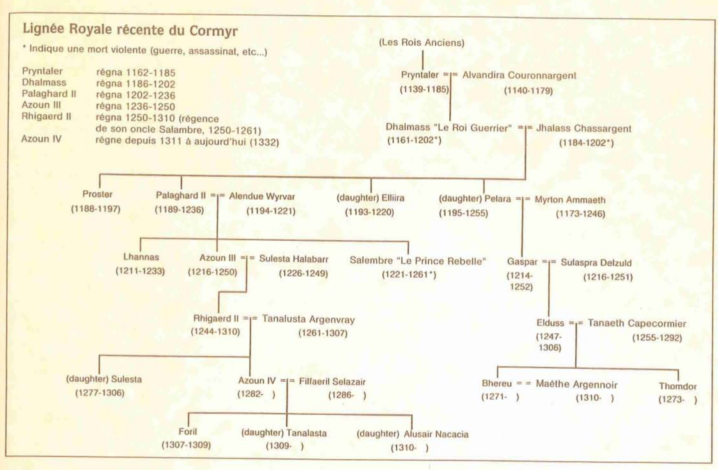
CORMYR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Faisant partie de la poignée de véritables nations du Nord, le Cormyr englobe les terres situées entre le Lac des Dragons et Anauroch, au nord-ouest de la Mer des Etoiles Déchues. Ce pays était autrefois très boisé mais alterne maintenant petites forêts et fermes organisées.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Cormyr, aussi appelé le *Pays Forestier* est un riche royaume; ses régions sud, est et nord-ouest abritent de nombreuses fermes qui alimentent le commerce. La région centrale est toujours boisée; ces forêts, soigneusement entretenues par les forces du roi, donnent toujours du bois de bonne qualité et regorgent de gibier (que chacun à le droit de chasser, à condition d'être seul). Le Cormyr occupe également une position stratégique sur les Routes de Commerce venant des cités de la Mer de Lune au nord-est, des Vaux à l'est, de la Mer Intérieure (sur laquelle il possède deux ports importants : Suzail et Marsembre), ainsi que des terres de l'ouest, du nord-ouest et du sud - particulièrement les riches cité-états et les royaumes de la Côte des Epées.

Le Cormyr est humide, recevant des pluies abondantes en été et au printemps, et de la neige en hiver; il subit des hivers longs et froids et des étés courts mais très chauds. La plus grande partie du printemps et de l'automne est tempérée et humide. En conséquence, les fermes et les forêts du Cormyr sont vertes et luxuriantes. Les brumes sont courantes sur la côte maritime, dans les Hau-

Marais Reculés
Passe des Gnolls
Haute Corne
Les halls hantés
Chateau-Roc
L'Immerine
Forêt Hullack
Passe du Tonnerre
Tyrluk
Soirétoile
Arabel
Pic de l'Aigle
CORMYR
Route de Calantar
Espar
Dheoluk
Pics du
Marais de Tun
Rocher du Nez-Crochu
Le Haut V
Immersye
Hultail
Rocher du Crâne
Waymoute
Le Grand Marais
Kulta
Hilp
L'Etoilée
Wheloune
Suzail
Daerlun
Marsembre
Le Pont des Hommes Tombés
Lac des Dragons
Proskur
La Gorge
Urmlaspyr



tes Landes, s'étendant dans la passe de Haute Corne et la gorge située au nord de Soirétoile.

Le Cormyr est une monarchie héréditaire; le roi actuel est Azoun IV, un homme d'âge moyen, épuisé mais digne, aux goûts sophistiqués et à l'esprit alerte, fils du fameux roi-guerrier Rhigaerd II. Azoun règne depuis son palais situé au sommet de la colline de Suzail, et dans la "Cour Royale" de bâtiments publics interconnectés que domine le palais. On le voit rarement (voire jamais) dans les villes forestières - on prétend qu'il se déguise toujours lorsqu'il doit quitter Suzail. La bannière d'Azoun représente un Dragon Pourpre (sur fond noir). Elle est souvent portée par une armée de métier conséquente, placée sous le commandement du Grand Seigneur Maréchal du Royaume, le Duc Bhéreu.

Le Cormyr fait remonter l'origine de son calendrier à la fondation de la Maison Obarskyr, il y a 1332 ans. Durant la plus grande partie de cette période, le Cormyr n'était guère plus qu'une cité (Suzail) et quelques avant-postes fortifiés, d'où devait parfois régner le roi. Le souverain actuel est le quatrième du nom et le 71ème de sa lignée.

Le pays est officiellement en paix depuis de nombreuses années (quand Rhigaerd a chassé les Pillards des Frontières). Ses forces ont pris part à des actions dans les régions voisines et la nation s'est récemment mobilisée pour affronter Gondegal (pour en savoir plus à ce sujet, voir ARABEL). De plus des patrouilles affrontent souvent des bandits sur les routes du nord et de l'ouest, et combattent actuellement des orques au nord et à l'est du pays: à la Passe de Tilver et en Valdague. Ces deux régions sont assiégées par des pillards maléfiques qui menaceront le Cormyr lui-même s'ils réussissent à vaincre Tilverton et le Valdague. Pour se défendre contre de telles attaques, le Cormyr construit depuis dix ans une forteresse: Château-Roc.

Le Roi règne grâce à des Seigneurs, un par ville, et par l'allégeance des riches "Seigneurs Marchands". Ceux-ci sont trop nombreux pour être tous mentionnés (à tout moment, on en compte peut-être une vingtaine d'importance primordiale), et changent au gré des revers de fortune, mais les Seigneurs Locaux se trouvant sous les ordres des officiers mentionnés ci-dessus, par l'acquisition d'une charte, sont les suivants. (Les villes sont listées par ordre de taille et d'importance. Chacune possède sa propre rubrique dans cette encyclopédie.)

ARABEL
Seigneur Local: Myrmenn Lhal
Héraut: Westar des Portes

DHEDLUK
Seigneur Local: Thiombur
Héraut: Ildul

ESPAR
Seigneur Local: Hézom
Héraut: Yespar "La Main Jaune"

SOIRETOILE
Seigneur Local: Tessaril Hiver
Héraut: Tzin Tzété

HAUTE CORNE
Seigneur Local: Seigneur Commandant Thursk Dembarron
Héraut: Dhag Barbegrise

HILP
Seigneur Local: Doon Dzavar
Héraut: Delzantar

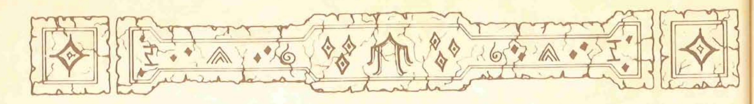
IMMERSYE
Seigneur Local: Samtavan Sulacar
Héraut: Culspiir

MARSEMBRE
Seigneur Local: Ildoul
Héraut: Scoril

SUZAIL
Seigneur Local: Sthavar, Seigneur Magister de la cité de Suzail
Héraut: Xrorn Hachemain

TYRLUK
Seigneur Local: Suldag "L'Ours"
Héraut: Nzal Tursa "La Dent"

WAYMOUTE



Seigneur Local: Filfar Brandon (aussi appellé "Trollicide")
Héraut: Dhag Barbegrise

WHELOUNE
Seigneur Local: Sarp Barberouge
Héraut: Estesprit

Chaque Seigneur local défend les fermes de sa région, dispense la paix du roi, maintient la paix, fait office d'*oreilles et d'yeux du Roi* et collecte des impôts pour lui même et le souverain (1 pa/habitant/année). Chaque Seigneur peut disposer au maximum de quarante hommes d'armes, plus jusqu'à 6 guides/capitaines (généralement des rangers). Ces hommes peuvent servir de garde municipale. Les habitants de la ville se portant volontaires pour être gardes sont connus sous le nom collectif de "Milice", et peuvent sur décision du Seigneur être exemptés d'impôts si leurs services se sont révélés efficaces. Le Seigneur doit également conserver dans son écurie un cheval rapide de la meilleur qualité, pour l'usage des messagers royaux - qui chevauchent loin et vite, ce qui les oblige à changer de cheval à chaque étape. Chaque Seigneur doit avoir un bras droit, lui servant de clerc/intendant, et possédant un entraînement de héraut (les hérauts sont listés ci-dessus, en compagnie de leurs maîtres).

Les impôts du Roi sont légers (en plus de la taxe prélevée par le Seigneur Local, il existe une "taxe royale" de 1 po par tête et par an, 5 po pour les riches propriétaires). Le souverain crée la loi par ses décrets dans la Cour de la Couronne. Pour faire respecter la parole du Roi, le pays dispose de trois caravelles (deux à Suzail et une à Marsembre), d'une garnison permanente de 100 archers et de 300 hommes d'armes, à Haute Corne, et de 100 gardes du palais à Suzail. Il existe aussi une armée de métier de plus de cinq-cents hommes d'armes et archers montés, que mènent au combat une trentaine de chevaliers de la Cour, et soutenus par un conseil redouté de "sorciers guerriers", connus pour leurs robes noires et pourpres.

Les mages d'un certain rang, à partir des Thaumaturges (niveau 5), doivent selon la loi rapporter leurs noms, sceaux et domiciles au Magicien Royal, Vangerdahast, à Suzail. Ces lanceurs de sorts doivent également donner leur nom chaque fois qu'ils sont interrogés en Cormyr par des soldats du Roi ou des officiers de la Cour, sous peine de destruction magique par le Magicien Royal ou le Conseil des Mages (les "sorciers guerriers" mentionnés ci-dessus). L'histoire militaire du Cormyr est plus faite de guérillas, d'embuscades et d'escarmouches que de batailles rangées: la Cour est donc très sensible à la présence d'hommes armés au sein du royaume. Les "Escrimeurs Sans Maître" ne peuvent opérer en Cormyr. Les Mercenaires (c'est à dire tous les hommes armés n'étant pas au service du roi) ne peuvent se rassembler armés en groupes de plus de cinq, sinon sur les marchés ou dans les auberges et tavernes (et dans ce dernier cas, il est courant de confier toutes ses armes à un employé se trouvant derrière le bar). Les contrevenants risquent un désarmement immédiat, la confiscation de tous leurs biens, et l'emprisonnement par la milice locale ou les soldats du Roi. Les exceptions à ce décret sont les guerriers opérant sous contrat, engagés par quelqu'un en ayant le pouvoir (noblesse ou marchands possédant une charte), en tant que gardiens de caravanes ou d'entrepôts, voire gardes du corps. Une autre exception est constituée par les hommes ayant reçu une permission exceptionnelle du Roi: hormis en temps de guerre, ce type de permission n'est donné que sous forme d'une charte royale.

De telles chartes ne peuvent être obtenues que du Seigneur Commandant, à Haute Corne, du Gardien des Marches de l'Est à Arabel (Baron Thomdor) ou du chancelier - ou Seigneur Grand Maréchal - à Suzail. Le Roi peut bien sûr en accorder une où et quand il le désire. Une charte coûte généralement un millier de pièces d'or, plus une taxe supplémentaire de trois cents pièces d'or par an (payables le jour anniversaire de la délivrance de la charte, chaque jour de retard entraînant une amende de 20 po, jusqu'à un maximum de 10 jours. Tout délai supplémentaire a pour résultat une suspension automatique de la charte, ainsi que l'émission d'un mandat d'arret contre tous les mercenaires opérant encore dans les frontières du Cormyr) et peut être révoquée sans avertissement à tout moment.

Il est de coutume de délivrer une charte aux Compagnies d'Aventuriers. Ces groupes ne peuvent compter plus de trente personnes au même moment. Tous les membres de la compagnie doivent en porter les armes ou l'insigne en permanence sur le territoire du Cormyr. Enfin les noms de tous les membres d'une compagnie doivent figurer sur un fichier, à Suzail. Les changements doivent être signalés une fois par mois aux officiers mentionnés précédemment, à Haute Corne, Suzail et Arabel, ou au Grand Constable de la Garnison du Roi, à Waymoute.

Les Coutumes du Cormyr: La nation de Cormyr possède un certain nombre de coutumes reconnues, qu'un voyageur doit apprendre à connaitre lorsqu'il traverse le pays. Parmi ces us, on peut citer:

- Les gens du commun des deux sexes doivent incliner la tête devant les personnes de rang royal.
- Les enterrements sont suivis par des veillées.
- Tuer un chat porte malheur et offense les dieux, car ces animaux sont les yeux et les messagers des Puissances. Il est de bon ton d'élever un chat, mais lui couper les moustaches, élaguer les poils de sa queue, de ses oreilles, le reste de sa fourrure, ou lui enlever la possibilité d'avoir des petits constituent des péchés. Un chat ne doit pas être tenu en cage.
- Les femmes désirant trouver un compagnon portent des foulards pourpres sur les hanches et/ou autour du cou.
- Les aventuriers se promenant paisiblement, mais armés, lient à leur fourreau la poignée de leur épée, à l'aide de "lanières de paix" pour leur interdire toute sortie d'armes intempestive. Ces lanières sont colorées, pourvues de petites perles, et les arranger en des noeuds ornementaux constitue un art véritable. Les meilleurs de ces noeuds semblent compliqués mais peuvent être défaits d'une seule secousse pour libérer l'arme.

COTE DES EPEES

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Côte des Epées borde Féerune à l'ouest, entre Château-Suif et le Bois-Manteau au sud, et Luskan au nord.

LES NOTES D'EGLISORME: La Côte des Epées est une région rude et bouillonante d'activité, dominée par Eauprofonde, la Cité des Splendeurs. La côte elle-même est dangereuse, parsemée de récifs, d'affleurements rocheux, et de fonds vaseux s'étendant sur des kilomètres. Les véritables ports sont rares, ce qui explique pourquoi le meilleur d'entre eux, capable d'accueillir des vaisseaux de mer, Eauprofonde, est devenu l'une des plus importantes cités du Nord.

Les érudits et les sources ne s'accordent pas sur la véritable longueur de la côte: certains la prolongent jusque dans les pays d'Amn, du Téthyr et du Calimshan, jusqu'à Calimport. Les royaumes méridionaux n'apprécient guère cette catégorisation car ils considèrent les pays de la Côte des Epées comme de dangereuses étendues sauvages, dont les habitants sont à peine sortis de la barbarie.

DAERLUNE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Daerlune est une grande cité de Sembie, la plus proche du Cormyr, et donc celle qui bénéficie le plus du commerce avec cette nation. Voir SEMBIE.

DAMARIE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Damarie est une région située au nord de l'Impiltur et à l'est de la Mer de Lune, constituée par un grand nombre de petits royaumes et de petites communautés rurales semblables aux Vaux.

LES NOTES D'EGLISORME: Jusqu'à la dernière génération d'hommes, la Damarie était une nation possédant autant de pouvoir et d'influence que la Sembie ou l'Impiltur. Elle maintenait des relations de commerce fortes avec les autres nations de la Mer de Lune ou de la Mer Intérieure. Sa bannière et ses barres de commerce en jaspe sanglante se rencontraient dans tous les Royaumes.

Depuis une date récente, cependant, la Damarie a été envahie par une force venue de Vaasie, sa voisine du nord, (voir VAASIE). La guerre entre les deux nations a duré pendant dix ans, jusqu'à ce que le Roi-Sorcier de Vaasie vainque le Roi Virdin de Damarie au Gué de Goliad, balayant sur son passage les dernières portions de résistance organisée, et abattant la crème de la noblesse Damarienne.

Les envahisseurs Vaasiens occupent toujours les portions nordiques de ce royaume. Le sud, lui, est divisé en petites baronnies et en communautés isolées, désunies. Les régions séparant ces communautés sont devenues avec le temps de moins en moins civilisées et de plus en plus dangereuses.

La Damarie d'aujourd'hui est froide, vide et pauvre. Avec ses villes pillées, sa classe commerçante chassée vers des climats plus hospitaliers, il y a peu de communications entre les différentes baronnies, et chacune se méfie des autres.

Les habitants de Damarie sont similaires à ceux des Vaux en apparence et en attitude. On suppose qu'ils proviennent des mêmes peuples occidentaux errants.

Les religions des Damariens sont similaires à celles qu'on trouve dans l'ensemble des Royaumes, bien qu'une attention particulière soit accordée à Ilmater, Dieu de l'Endurance et de la souffrance. Il existe aussi une vénération importante pour un patriarche de cette foi, depuis longtemps décédé, St. Sollers, le Double-Martyr. Le symbole de cette secte de la religion d'Ilmater est soit le Chevalet Sanglant, soit le symbole de Sollers lui-même, une rose jaune.

INFORMATIONS LUDIQUES: Lorsque la Damarie était à son apogée, ses marchands utilisaient des barres de commerce faites de Chalcédoine, une pierre d'un vert profond, marquée d'éclats de jaspe rouge, ce qui leur valait leur nom de Jaspes Sanglantes. Ces barres valaient 25 po pièce et le fait qu'elles fussent utilisées pour les transactions courantes révélait la quantité de gemmes pouvant être extraite des mines dispersées dans les Montagnes Galène.

De telles barres de commerce marquées d'un côté de l'emblême d'une noble maison damarienne et de l'autre de l'année de frappe (selon le calendrier damarien) sont rarement utilisées aujourd'hui dans les royaumes, car les marchands voient en elles de l'argent "maudit", pouvant apporter à son possesseur les mêmes mésaventures qu'aux Damariens. Au sein de trésors plus anciens, il est possible de trouver de nombreuses barres de commerce en jaspe sanglante dans différentes parties des Royaumes.

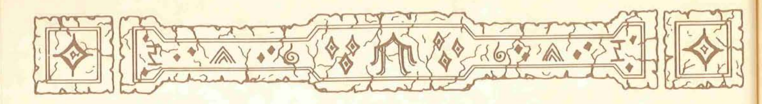
LES DEMI-ELFES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les demi-elfes sont un croisement d'elfes et d'humains, et se situent à mi-chemin entre les deux races. Ils sont plus trapus que les elfes et n'ont pas les oreilles pointues, bien que leurs traits demeurent finement ciselés, elfiques. Il est possible à un demi-elfe de se faire passer brièvement pour un homme ou pour un elfe, mais ce type de supercherie est généralement découvert assez vite.

LES NOTES D'EGLISORME: Les demi-elfes ne forment pas une véritable race, mais sont le produit de l'union des hommes et des elfes,



Demi-Elfe



aussi ne possèdent-ils d'autre héritage national ou racial que celui de la région dans laquelle ils ont été élevés. Un demi-elfe élevé à la Cour Elfique pense comme un elfe; un autre, élevé à Aglarond, pense comme un homme, car les elfes y ont été depuis longtemps assimilés dans la population.

Les demi-elfes ont une apparence humaine. Ils sont souvent plus minces que beaucoup de ceux-ci mais n'ont pas la sveltesse des elfes proprement dits. Les demi-elfes possèdent en général certains traits de sous-race elfique:

. Les demi-elfes de Lune sont généralement pâles, avec une touche de bleu autour des oreilles et au menton.
. Les demi-elfes dorés ont souvent la peau bronzée.
. Les demi-elfes sauvages sont très rares et ont généralement la peau bronzée, marquée de vert.
. Les demi-elfes aquatiques ont la plupart du temps une peau mêlant les pigmentations de leurs deux parents. L'enfant d'un Marchand de Lantan et d'une Elfe de la Grande Mer aura la peau vert pâle.
. Les demi-elfes drows sont fort rares; ils ont les cheveux blancs et la peau sombre.

Il est possible aux demi-elfes d'avoir des enfants mais ceux-ci seront toujours de la race de l'autre parent. Un couple demi-elfe/humain produira des enfants humains; un couple demi-elfe/elfe des enfants elfiques. Des demi-elfes de seconde génération ne peuvent naître que dans le cas d'une union de deux demi-elfes (comme en Aglarond)

INFORMATIONS LUDIQUES: Les personnages-joueurs demi-elfes ont les limites et les avantages listés pour les demi-elfes dans le *Manuel des Joueurs* et le *GDM*, quelle que soit la sous-race de leur parent elfique. Un demi-elfe drow ne possèderait par exemple pas les capacités des elfes noirs et serait considéré comme un N'Tel'Quiss par son propre peuple.

DEMIHACHE (PISTE DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Piste de Demihache est un chemin envahi par la végétation, seulement praticable à pieds, traversant le coeur des Bois Elfiques, du Valherse à la route menant de Montéloy à la Pierre Debout.

LES NOTES D'EGLISORME: Un des premiers seigneurs du Valherse, au temps des Voiles Noires (Pirates), se lassa de perdre la plupart de ses marchandises à la sortie de ses ports, et décida de fortifier l'importance et la richesse de son val en le reliant à la route menant de la Mer de Lune au Cormyr et à la Mer Intérieure. L'obstacle principal à ces buts était les Bois Elfiques.

Ignorant les protestations des elfes, le Seigneur Halvan le Sombre, engagea un ingénieur nain, Durl Demihache, pour tracer une route devant servir ses ambitions. La piste de Demihache est le résultat du travail de ce nain et d'une armée d'hommes: ils brûlèrent et tranchèrent une piste large de deux kilomètres au sein des bois, afin de pouvoir mieux résister aux embuscades des elfes. Ceux-ci levèrent une armée mais furent repoussés par les armes des hommes, une magie plus forte que la leur, et la Piste fut achevée.

Avide, Demihache ordonna à ses hommes de tailler la forêt à l'ouest de la route, là où il savait devoir trouver les ruines de Myth Drannor. Il pensait y découvrir des richesses devant le mettre à l'abri du besoin pour le restant de ses jours. Mais les elfes réveillèrent la magie ancienne et puissante qui sommeillait dans les ruines et abattirent l'ingénieur. Aucun homme du groupe ne revint et aucun corps ne fut renvoyé.

La nature a donc lentement repris ses droits, jusqu'à ce que la piste ne soit plus qu'un minuscule chemin, étroitement surveillé par les elfes: nul ne peut passer s'ils ne le veulent pas. Elle est cependant assez utilisée car les elfes sont de bons commerçants qui ne détestent pas les hommes. Il reste à savoir si la piste restera ouverte, maintenant que la Cour Elfique a été désertée.

DHEDLUK

AU PREMIER COUP D'OEIL: Dhedluk est une petite ville d'une centaine de bâtiments, entourée par une palissade en bois, percée d'une seule porte (connue), située au nord-ouest de l'intersection des routes venant de Waymoute, de Soirétoile et d'Immersye, dans le pays du Cormyr.

LES NOTES D'EGLISORME: Dhedluk est une petite communauté située au coeur de la Forêt du Roi, que certains appellent aussi le Bois du Cormyr. Thiombar le Guerrier, le fameux Aventurier, tient une auberge: *La Vierge Rougissante* au centre de la ville. Il est aussi le Seigneur en titre de Dhedluk. On dit qu'il "connait tout le monde en Cormyr".

INFORMATIONS LUDIQUES: Thiombar, guerrier de niveau 8, est effectivement passé maître dans l'art de faire se rencontrer les gens et son auberge est souvent l'étape favorite de ceux qui cherchent un individu possédant une capacité ou un talent particulier. Il y a 50% de chances pour que Thiombar connaisse quelqu'un pouvant aider un personnage-joueur, bien que le prix de ce renseignement soit généralement de 200 po par niveau de l'individu qu'il aide, ou de celui auquel il fait référence (le plus haut des deux). Thiombar n'accordera *jamais* son aide dans des situations mettant en danger une personnalité de la cour, et en ce cas, informera généralement les autorités de ce qu'il sait.

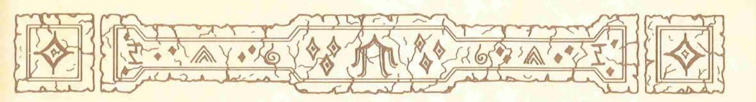
Il ne se considére comme Seigneur de Dhedluk que pour rendre service à la couronne et serait tout aussi ravi de se contenter de servir à boire. Les souverains, par contre, sont enchantés d'avoir une telle source de renseignements à leur disposition.

DRAGONS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce sont les créatures les plus dangereuses qui se puissent rencontrer dans les Royaumes Oubliés. Un dragon en proie à la fureur peut niveler une cité entière. Un autre, se sentant d'humeur joueuse, est fort capable d'éliminer un groupe de braves chevaliers. Ces créatures varient en taille et en capacités, mais sont généralement des gigantesques reptiles ailés pouvant cracher le feu, l'acide, le froid ou autres substances déplaisantes.

LES NOTES D'EGLISORME: Les dragons des premiers jours étaient les souverains de Féérune, entre la Mer Intérieure et la Côte des Epées. Bien qu'ils soient désormais peu nombreux et qu'on ne les rencontre plus qu'en des repaires éloignés du monde, ils conservent une grande puissance. Lors de la venue des Elfes et des Hommes, les Dragons se sont retirés dans le Nord. Il arrive cependant que l'un ou l'autre géant de la race change de latitude, ou s'éveille d'un sommeil séculaire au fond d'un val oublié, pour terroriser tous ceux qu'il rencontre.

Un événement récent donne une bonne idée du pouvoir des dragons: il y a deux hi-



vers, de nombreux dragons de grande taille survolèrent les terres situées au sud et à l'ouest du Grand Glacier, attaquant plusieurs communautés humaines. Les dégâts causés par cette seule patrouille de moins de cent dragons furent les suivants:

- La cité de Phlan fut transformée en ruines fumantes et abandonnée.
- A la Citadelle du Corbeau, deux ou trois dragons attaquants ainsi que plus de neuf mille guerriers périrent.
- Le puissant Château-Zhentil fut extrémement endommagé par des dragons qui semèrent la désolation dans les rues, tels de grands chats pourvus d'écailles, avant d'être abattus.
- Le Valombre et une partie des Bois Elfiques furent ravagés par un incendie. Le dragon responsable de cet état de fait fut abattu par la sorcière Syluné, qui trouva elle aussi la mort au cours de la bataille.
- La ville de Yulash a été totalement détruite, réduite à l'état de pierres noircies (depuis elle a été rebâtie par Château-Zhentil).
- Le plus grand de tous les Dragons attaqua la cité de Montéloy et fut abattu par les mages locaux; sa masse tomba dans le port et demeura à demi-immergée pendant de nombreuses nuit, avant que les mages ne se décident à la détruire.
- Un grand dragon fut abattu par des catapultes et des archers au-dessus d'Arabel. Il s'écrasa sur la route, à l'est des portes de la ville.
- Les mages de la Cour Royale de Suzail, menés par Vangerdahast mirent en fuite un grand dragon vert qui disparut au-dessus de la mer, au sud, et ne reparut pas.

On considère souvent que cette attaque soudaine était en grande partie l'oeuvre du Culte du Dragon, groupe mystérieux qu'on prétend détenteur de pouvoirs mystiques lui permettant de commander aux dragons mauvais. D'autres sages pensent qu'il s'agit plus d'une conduite rituelle ou cyclique de la part des dragons que d'une attaque concertée.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les individus jouant un personnage au sein des Royaumes Oubliés sont avertis que les Dragons de ce monde sont plus dangereux, plus meurtriers, que ceux qu'on rencontre généralement dans les campagnes de AD&D [R] . Le MD trouvera dans son livret des informations supplémentaires quant à la manière de jouer les dragons.

DRUIDES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les druides forment un sous-groupe de clercs célébrant généralement leurs rites hors des Temples-complexes standards. Ils parcourent la terre ou s'organisent en "cercles" à l'affiliation fort lâche, dans l'ensemble des Royaumes. Ces cercles druidiques tendent à remplir les mêmes fonctions que les hiérarchies dans les fois cléricales, mais sont beaucoup plus petits et les responsables des différentes activités sont moins bien définies.

LES NOTES D'EGLISORME: Dans les Royaumes du Nord, de la Côte des Epées à l'Impiltur, au coeur des régions peu peuplées, les druides ont eu tendance à se rassembler en petits groupes, souvent en compagnie de rangers et autres alliés, pour des raisons de protection mutuelle, de défense des points clefs ou des ressources, et de réalisation plus aisée de buts communs. Ces groupes, généralement formés de douze druides ou moins et de vingt autres personnages ou moins, sont très variables en importance et en relations de travail; dans certains, les druides habitent ensemble une demeure sylvestre, en d'autres ils sont largement dispersés, certains membres du groupe leur servant de messagers; dans certains groupes druides et rangers sont considérés comme des égaux; en d'autres les druides sont révérés par les autres, qui travaillent pour eux. Les groupes sont connus sous le nom de "Cercles", ce terme servant à illustrer les cycles infinis des procédés naturels, et à mettre en évidence le fait qu'aucune créature n'est intrinséquement supérieure à une autre.

Dans les Vaux, une guerre récente a détruit les deux derniers cercles connus et établis depuis longtemps: le Cercle du Valombre et les Sept du Valbataille, bien que quelques individus appartenant à chacun de ces groupes aient survécu. Les effectifs originaux du Cercle du Valombre sont donnés dans le Recensement de la ville, à la fin de ce livret. En nombre et puissance, il s'agit d'un groupe druidique typique. De nombreux cercles existent encore dans les Royaumes, au sein des régions boisées, et ils peuvent posséder une grande importance locale, travaillant souvent avec des êtres sylvestres non-humains pour protéger les étendues sauvages et maintenir la paix dans leur territoire.

Dans l'ensemble des Royaumes, ces cercles constituent un réseau de communication et d'aide parmi ceux qui vénèrent Chauntéa et des Puissances Similaires. En général les druides des Royaumes cherchent un équilibre entre l'homme et la nature, sans privilégier l'un par rapport à l'autre.

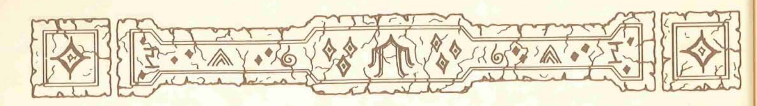
Quoique relativement faibles à l'heure actuelle dans les Vaux, les druides possèdent plusieurs zones de puissances principales: la Forêt de l'Orée, la Forêt de Guthmyr et essentiellement les Iles Lunae. Dans ces dernières les druides révèrent ce qui est peut-être un autre aspect de Chauntéa, la Mère-Terre - dont le culte est natif des îles. Le conflit entre ces druides et les religions des colons envahisseurs est plus grave qu'on ne l'observe généralement dans les royaumes, mais résulte autant de l'affrontement de deux cultures que de deux religions.

INFORMATIONS LUDIQUES: Des druides appartenant au même cercle peuvent adorer des divinités différentes, bien que le fait soit assez rare. Les Puissances les plus volontiers révérées par les druides sont Eldath, Sylvanus, Chauntéa (par endroits) et les Seigneurs Elémentaux, en particulier Grumbar et Kossuth (respectivement de la terre et des flammes).

Les druides personnages-joueurs ne commencent pas leur carrière comme membres d'un cercle mais pourront en former un s'ils rencontrent d'autres druides et les acceptent (ou sont acceptés par eux) dans leurs rangs.

Les Grands Druides sont rares. Dans un rayon de 800 km autour de la demeure de l'un d'eux, on ne peut en rencontrer un autre. Chacun a la responsabilité d'organiser et de protéger les Cercles et autres sanctuaires druidiques de ce domaine. Les frontières du domaine d'un Grand Druide sont au mieux nébuleuses.

Un mot sur la manière de trouver des druides de haut-niveau: lorsqu'un druide atteint un niveau suffisant pour défier un autre individu afin de le remplacer dans sa position, il recevra un signe de la Puissance qu'il révère, indiquant l'endroit où se trouve le druide cherché - à moins bien sûr que le candidat ne connaisse déjà ce renseignement.



DURLAG (TOUR DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Au sud du Bois des Dents Acérées, un pic de roc s'élève au-dessus de la plaine. Au sommet se trouve une tour massive, en bon état, mais apparemment inoccupée.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce repère local est la forteresse isolée d'un vieux héros nain. Durlag "Trollicide", fils de Bolhur, qui amassa des trésors en proportions légendaires et les stocka ici, ainsi qu'en d'autres emplacements de choix. Ces trésors étaient protégés par toutes sortes de gardes magiques et de pièges mécaniques, ces derniers réalisés par Durlag en personne.

La tour elle-même, construite entièrement en pierre volcanique, et demeurant en bon état compte tenu du temps depuis lequel elle est négligée, se trouve au sommet d'un pic volcanique dominant les terres environnantes. Durlag, aidé par des employés nains, a dit-on creusé la montagne pour obtenir le matériau de sa tour et utilisé l'espace ainsi créé pour dissimuler d'autres trésors. Durlag est désormais mort depuis longtemps et nombreux sont ceux qui ont tenté de s'emparer de son trésor, avec divers degrés de réussite. Durant les vingt dernières années, une nouvelle puissance à la majesté déchue s'est installée dans les restes de la tour et utilise les défenses créées par Durlag afin de se protéger lui-même, ainsi que le trésor.

EAUPROFONDE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Eauprofonde est la cité la plus importante, celle possédant le plus d'influence, du Nord, et peut-être de tout Féerune.

Eauprofonde est sise sur la Côte des Epées, à environ 280 km au nord de Fort-Dague. On y accède par des routes pavées, bien gardées. C'est le centre de commerce principal des pays riches en minéraux du Nord, des royaumes marchands d'Amn et du Calimshan du sud, des royaumes de la Mer Intérieure de l'est et des royaumes maritimes de l'ouest.

LES NOTES D'EGLISORME: Eauprofonde tient son nom de la capacité naturelle de son port. La cité s'élevant sur ce site est devenue le confluent commercial des Royaumes du Nord. Plus de 100.000 personnes y vivent, soit plus que dans toutes les cités du Cormyr réunies.

Des hommes et membres d'autres races viennent des quatre coins des Royaumes pour gagner durement leur vie dans la Cité des Splendeurs. Au cours des années, des marchands prospères ont formé des guildes et sont devenus nobles en soutenant les discrets Seigneurs d'Eauprofonde, qui font efficacement régner l'ordre dans la cité, par l'intermédiaire de la Garde Municipale (soldats), des Veilleurs Municipaux (policiers), et de plus de vingt magistrats en robes noires. En conséquence Eauprofonde est un endroit où l'on tolère les différentes races, religions et modes de vies. Ce fait a lui aussi encouragé le commerce, permettant à Eauprofonde de devenir une gigantesque et éclectique cité.

La bannière d'Eauprofonde est rarement utilisée, sinon sur les tours de garde des murailles, sur le château d'Eauprofonde et sur le palais du Seigneur Piergeiron. Il s'agit d'un écu bleu-roi, bordé d'argent, sur lequel se trouve une zone pourpre (représentant la lumière de la ville la nuit), s'achevant par une ligne horizontale nette (la mer), surmontée d'un croissant de lune argenté, pointes en l'air. Plus bas, reflété dans l'eau, se trouve un croissant de lune retourné identique à celui du haut et entouré en demi-cercle (partant de la surface de la mer et y revenant) par neuf étoiles aux nombreuses branches. Le Meisarque d'Amn s'est un jour exclamé que les étoiles devraient être remplacées par des pièces d'or, puisque c'est la seule chose importante à Eauprofonde, mais cette réflexion semble plus inspirée par la jalousie que par la raison.

Eauprofonde est dirigée par un conseil dont les membres sont en grande partie inconnus. On sait que Piergeiron "le Paladifils", Gardien d'Eauprofonde et Commandant des Veilleurs, dont le palais aux tours dorées domine le centre-ville, est l'un des Seigneurs. On suppose généralement que l'archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsol en est un autre - peut-être même leur chef. Les identités des autres membres n'ont pas été rendues publiques - et constituent l'un des principaux sujets de conversation des nobles. Certains considèrent comme un jeu le fait de percer ce mystère à jour, mystère rendu encore plus embrouillé par le fait que les Seigneurs font répandre leurs propres légendes. Les noms de Mirt le Marchand, de la Courtisane Larissa et du Paladin Texter ont été avancés, sans preuves. En ce qui concerne ces quatre là (en comptant Khelben), on se perd en conjectures.

Les Seigneurs n'apparaissent en public que dans la Cour des Seigneurs, entendant toutes les affaires de meurtre, trahison, mauvaise utilisation de la magie, et appels venant de cours inférieures. En de telles occasions, au moins quatre Seigneurs sont toujours présents, mais on en voit parfois six ou sept, voire jusqu'à 9 (rarement). Piergeiron préside la Cour et pose toutes les questions, porte-parole de ses collègues. Les Seigneurs apparaissent toujours vêtus de robes noires informes, de capes noires et de masques/heaumes couvrant entièrement le visage et la tête. Ces masques sont dépourvus de traits et équipés de miroirs dépolis d'un côté au niveau des yeux. Seul celui de Piergeiron est séparé du heaume, ce qui lui permet de révéler son visage aux condamnés.

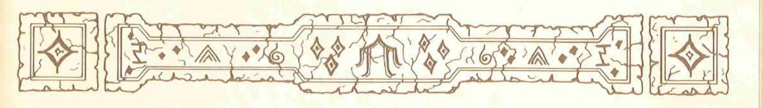
INFORMATIONS LUDIQUES: Les heaumes des Seigneurs d'Eauprofonde sont dotés d'un enchantement magique spécial, empêchant l'utilisation de sorts de divination (y compris *ESP* et *Détection des Mensonges*) sur le porteur lorsqu'ils sont activés. De plus, une bonne partie des membres des classes aisées de la Cité des Splendeurs portent leurs propres protections pour déjouer les plans des lanceurs de sorts curieux ou indiscrets.

On trouvera d'autres informations sur Eauprofonde et ses environs immédiats dans l'aide de jeu FR-1: *The Waterdeep and the North Sourcebook* (Livre de référence d'Eauprofonde et du Nord).

ELFES ET NATIONS ELFIQUES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les elfes forment l'une des races principales des Royaumes oubliés. Ils régnaient sur une grande superficie de terrain après l'époque des dragons et avant la venue de l'homme. La majorité de ces êtres à longue vie a maintenant fui l'assaut de l'humanité, cherchant des forêts plus calmes. Ils ne sont plus qu'une fraction de ce qu'ils étaient il y a seulement un millénaire.

LES NOTES D'EGLISORME: Les elfes des Royaumes Oubliés sont de taille humaine mais beaucoup plus minces. Leurs doigts et leurs mains sont plus grands de moitié que ceux des hommes, et plus délicats. Leurs os sont fins mais étonnament solides. Les visages elfiques sont plus fins et plus sereins que ceux des humains, et leurs oreilles sont pointues.





Elfe

Il existe dans les Royaumes Oubliés cinq sous-races elfiques, dont quatre vivent en relative harmonie. Ces races sont inter-fécondables, mais l'enfant tiendra soit de son père soit de sa mère. On ne trouvera par exemple aucun sang-mêlé d'elfe de lune/drow: l'enfant d'une telle union serait soit un elfe de lune, soit un elfe drow.

Les sous-races sont les suivantes:

Les *Elfes Dorés*, aussi appelés elfes du soleil levant ou haut-elfes ont la peau de bronze et les cheveux cuivrés, noirs ou blonds. Leurs yeux sont dorés, argentés ou noirs. Les elfes dorés sont généralement considérés comme les plus civilisés de tous et les plus écartés de l'humanité. La majorité des elfes natifs de l'Eternelle-Rencontre sont des elfes dorés, bien qu'ils soient gouvernés par une famille royale d'elfes de lune (voir L'ETERNELLE-RENCONTRE)

Les Elfes de Lune, aussi appelés elfes argentés ou elfes gris, sont beaucoup plus pâles, possédant des visages blancs teintés de bleu. Les elfes de lune ont généralement des cheveux argentés, noirs ou bleus, bien que toutes les couleurs de pilosité connues - aussi bien chez les hommes que chez les elfes - puissent se rencontrer dans cette race. Leurs yeux sont bleus ou verts, pailletés d'or. Ces créatures sont généralement les plus tolérantes de leur race envers l'humanité et la plupart des aventuriers elfes ou demi-elfes sont de cette origine.

Les *Elfes Sauvages* sont aussi appelés Elfes verts, Elfes des forêts ou Elfes des bois. Ils sont très discrets et se méfient des créatures non-elfiques, en particulier les humains. Les Elfes Sauvages des Royaumes Oubliés ont généralement la peau cuivrée, marquée de vert, les cheveux bruns ou noirs (avec d'occasionnelles chevelures blondes ou cuivrées), et les yeux verts, bruns ou noisette. Ce sont en général les moins bien organisés des peuples elfiques. Bien qu'il n'existe aucune nation composée entièrement d'Elfes Sauvages, on trouve des représentants de cette sous-race dans toutes les autres nations elfiques, ainsi que sur l'Eternelle-Rencontre.

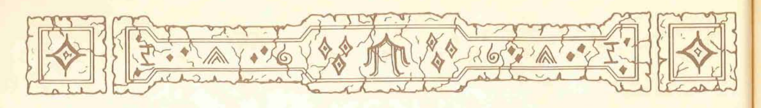
Les Elfes Marins, aussi appelés Elfes Aquatiques, sont subdivisés en deux catégories: ceux de la Grande Mer (ce qui inclut toutes les étendues d'eau salée, telles que la Mer Etincelante et la Mer des Epées), et ceux de la Mer des Etoiles Déchues. Les Elfes de la Grande Mer sont d'un vert profond radieux, aux différentes nuances, avec d'irrégulières rayures brunes. Ceux de la Mer des Etoiles Déchues ont une peau où dominent différentes nuances de bleu, parsemées de rayures et de taches blanches. Tous peuvent posséder la totalité des couleurs d'yeux et de cheveux se rencontrant chez les autres races elfiques ; ils ont les mains et les pieds palmés, ainsi que la capacité de respirer sous l'eau.

Les Elfes Noirs, aussi appelés drows ou elfes nocturnes, sont les plus sinistres et les plus maléfiques de tous. Cette sous-race semble en effet contrebalancer le calme et la bonté de ses cousines par une méchanceté sans honte. Les drows ont une peau noire ressemblant à de l'obsidienne polie. leurs yeux et leurs cheveux sont d'un blanc absolu. La variété des autres sous-races elfiques n'existe pas ici. La plus grande partie de cette race déchue a été chassée sous la surface du sol et est méprisée par les autres elfes.

Les elfes appellent leur propre race Tel'-Quessir, ce qui signifie "le Peuple". Les Etrangers, en particuliers les non-elfes sont généralement classés dans la catégorie "N'-Tel'Quess", c'est à dire "Non-Peuple". La plupart des elfes traitent les représentants du non-peuple avec respect et politesse, comme un hôte considérerait un enfant turbulent, mais les drows réduisent en esclavage tout ce qui n'appartient pas à leur sous-race, et considèrent même les autres elfes comme des "N'-Tel'Quess".

Les elfes sont en général gouvernés par des maisons nobles ayant le contrôle de leurs nations depuis des générations (et compte tenu de l'espérance de vie des elfes, le règne d'un sage roi peut dépasser l'histoire d'une nation humaine). Le règne des Elfes est autocrate et absolu; seule la philosophie et la théologie les empêche d'abuser d'un aussi grand pouvoir. Les monarques de la Cour Elfique font rarement de discours, préférant demeurer à l'écart de la vie normale de leurs sujets. Lorsqu'ils prennent une décision, cependant - comme déclarer la guerre ou faire retraite sur l'Eternelle-Rencontre -, ils sont suivis par la majorité de leurs sujets.

Le phénomène le plus étrange de la vie elfique (pour les humains) est la Retraite, qu'on peut considérer comme une impulsion - à rapprocher de celle des lemmings - de voyager au-delà des mers. Dans le cas des elfes des Royaumes Oubliés, la raison n'en est pas biologique mais provient de la décision des chefs des nations elfiques de se rendre en des terres moins hostiles. Une telle décision se prend



après des années (des générations humaines) de réflexion et de méditation. Lorsqu'elle est prise, elle est irrévocable. Dans le cas de la Cour Elfique récemment abandonnée, la décision de faire retraite a été prise environ 500 ans après le début des discussions. Si pour les humains la disparition de la Cour elfique est considérée comme soudaine et inexplicable, elle était pour les elfes aussi inévitable (et aussi importante) que le déménagement du magasin d'un marchand à l'autre bout de la rue, pour fuir la concurrence.

Les Elfes en retraite se rendent toujours sur l'Eternelle-Rencontre, où le noble ayant mené l'exode jure allégeance à la Reine Amlaruil, monarque du domaine précité. Il y a bien longtemps, la nation elfique de l'Eternelle-Rencontre a décidé de combattre les hommes qui s'aventuraient sur ses rivages, aussi est-elle à la fois la plus importante puissance maritime et le refuge des autres elfes en retraite.

Les elfes vivant sur la Côte des Epées et ayant un facile accès à la mer se rendent sur l'Eternelle-Rencontre par bateau, protégés par la Marine de la Reine. On ignore comment les autres effectuent leur traversée, car nul ne peut observer leur disparition du monde des hommes. Les elfes du commun n'en connaissent pas la méthode car la chose s'est déroulée pour eux de la manière suivante: après qu'ils s'étaient couchés, un soir, leurs chefs et mages ont lancés de puissants sorts, ou ont fait appel aux dieux, et ils se sont réveillés dans leurs nouvelles demeures.

Les anciennes nations elfiques des Royaumes comprennent l'Illefarn, où s'élève désormais Eauprofonde, l'Askavre, désormais appelé le Bois des Dents Acérées, et la Cour Elfique qui gouvernait autrefois le Cormanthyr, la forêt qui s'étendait du Cormyr à la Mer de Lune. Parmi les nations elfiques actuelles, on peut citer l'Eternelle-Rencontre, isolée en haute mer, et l'Evereska venant d'établir une colonie dans les Collines Grises. On trouve de plus des groupes d'elfes dispersés dans les Royaumes, notamment des Elfes Sauvages, des groupes dépourvus de souverains nobles, des elfes noirs, ceux qui n'ont pas trouvé l'Eternelle-Rencontre à leur goût et des aventuriers.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les elfes sont en retraite dans le Nord, mais cela n'interdit en rien l'utilisation de personnages-joueurs elfiques. Ce sont alors des aventuriers, qui sont donc dégagés des ordres de leurs souverains. Ces elfes sauront que les nobles de leurs races éloignent leurs nations de l'humanité (d'après certains en arrêtant le temps lui-même) mais en ignoreront la méthode.

Les personnages joueurs sont généralement des elfes de lune, bien qu'on rencontre aussi des elfes dorés et des elfes sauvages. L'utilisation de personnages-joueurs elfes marins ou elfes noirs n'est pas recommandée, hormis par autorisation spéciale du MD.

ELTUREL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située sur une éminence dominant le fleuve Chionthar, Elturel est divisée en une cité basse, appelée le Quartier des Docks, et une cité haute appelée le Quartier Haut. En taille et capacités générales, cette ville est semblable à sa rivale en amont, Scornubel.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce centre d'agriculture et de commerce est connu pour ses puissants soldats montés et bien équipés: les "Chevaucheurs de l'Enfer" qui patrouillent et fournissent des escortes aux caravanes allant d'Eauprofonde à Iriaebor.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Chevaucheurs de l'Enfer forment une organisation très serrée, dont les membres sont dévoués les uns aux autres, ainsi qu'à leurs chefs. Ils tirent leur nom de l'histoire voulant qu'une compagnie de chevaucheurs se soit autrefois rendu jusqu'en Avernus, le premier des Neuf Enfers. Les Chevaucheurs de l'Enfer sont de niveau 1-6. Ce sont généralement des guerriers, parmi lesquels on peut trouver quelques clercs. Ils sont menés par un Marshal de niveau 6. Ils portent des armures de plates cramoisies et blanches, marquées d'un croissant aux pointes tournées vers le haut. Un dixième des gains des Chevaucheurs de l'Enfer va dans les coffres d'Elturel.

Elturel est gouvernée par le Seigneur Grand Chevaucheur Dhelt, ancien chef des soldats précités. C'est un cavalier de niveau 12 qui partage la nature protectrice de ses hommes. Courageux, fier et impitoyable, il cherche depuis longtemps le moyen de ravir à Scornubel son titre de principale cité marchande sur la Route de Commerce reliant Eauprofonde à Iriaebor.

ELVERSULT

AU PREMIER COUP D'OEIL: Elversult est une petite communauté marchande située à la jonction de la Piste des Landes et de la Route des Marchands, au sud du Cormyr. C'est là que les cargaisons devant être embarquées pour le Cormyr sont séparées de celles destinées à la Côte des Epées. D'Elversult, ces marchandises sont envoyées soit sur la route sinueuse montant à Haute Corne, soit vers les ports de Pros et d'Ilipur.

ESPAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située dans les riches terres au nord de Waymoute, Espar est constituée par une centaine de bâtiments de pierre dispersés, peu préparés à soutenir une attaque.

LES NOTES D'EGLISORME: Espar est une paisible communauté agricole du Cormyr, dont le forgeron est renommé pour ses épées.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le seigneur d'Espar est Hézom, clerc de Heaum, de niveau 9, ayant reçu la permission de son église de remplir cet office pour le compte de la couronne.

ESSEMBRA (Voir VALBATAILLE)

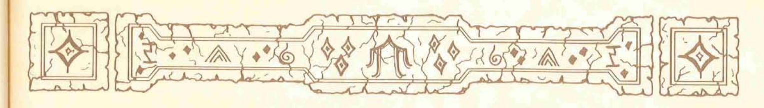
ESTANT

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située à l'est d'Iriaebor, la ville d'Estant est une petite communauté comprenant en son centre proprement dit moins de 40 bâtiments.

LES NOTES D'EGLISORME: Estant est une petite ville typique située à l'est (d'où son nom) d'Iriaebor. Trois choses la distinguent des communautés similaires:

La petite taille d'Estant et sa localisation près des Collines Lointaines en font un lieu de réunion pour les marchands nains travaillant hors des collines. Leurs travaux de forge sont supérieurs à ce que peut réaliser la moyenne des humains et les individus souhaitant contacter des artisans ou des communautés de nains commencent généralement leurs recherches à Estant.

Estant est le domicile de Rulthaven le sage, dont le domaine de prédilection est l'étude des plantes et de leur utilisation, y compris herbes et poisons. Rulthaven est un neutre "véritable", fréquenté à la fois par des clercs d'alignement bon et par des représentants de



la Forteresse Noire.

Enfin, *Estant abrite au moins quatre célèbres éleveurs de chevaux*, dont les écuries prospèrent en fournissant des montures fraîches aux voyageurs allant de la Côte des Epées à la Mer Intérieure. Leurs prix demeurent compétitifs.

ETERNELLE-RENCONTRE

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'Eternelle-Rencontre est une grande île située à plusieurs milliers de kilomètres à l'ouest des Iles Lunae, et de taille équivalente à celles-ci. Malgré son éloignement, l'Eternelle-Rencontre est connue par tous les gens cultivés comme le dernier refuge des nations elfiques.

LES NOTES D'EGLISORME: L'Eternelle rencontre est le royaume insulaire des elfes se trouvant à l'ouest, loin des terres des hommes. C'est un domaine heureux, empli de forêts profondes et luxuriantes, et de rire, où les elfes dorés vivent dans la splendeur et la richesse, sous la direction d'une Lignée Royale d'Elfes de Lune. L'art, la musique, les recherches magiques y sont bien plus évolués que partout ailleurs, y compris à Eauprofonde la Splendide. Tous les elfes, hormis les drows et les demi-elfes, y sont les bienvenus, et bien des elfes aquatiques peuplent les eaux alentours.

Pour protéger ce fabuleux royaume contre les hommes, paticulièrement les pillards agressifs de Ruathym et des Iles des Pirates, l'Eternelle-Rencontre possède la plus puissante marine de cet hémisphère, la plus nombreuse et la mieux armée. Basée dans la forteresse de Sumbrar, avec de petits avant-postes à Elion et Nimlith, les vaisseaux de la flotte patrouillent des Rochers des Vagues aux Rochers des Mouettes et à "la Dent" en un large cercle.

Les bateaux sont construits et réparés à Siiluth et ne fréquentent qu'un petit nombre de ports humains: Eskembre, les Iles Lunae, Padhiver et Eauprofonde. Dans le passé, les vaisseaux de l'Eternelle-Rencontre ont livré de nombreuses batailles contre les pirates des Iles Nélanther et le Calimshan, repoussant toutes les tentatives visant à envahir l'île et en dérober les trésors.

La plupart des Nations Elfiques des Royaumes ont cherché refuge sur l'Eternelle-Rencontre, et la marine a assuré un passage sans incidents à celles qui demeuraient sur les bords de la Côte des Epées. Comment celles qui vivaient dans l'intérieur des terres ont accompli ce voyage n'a pas encore été révélé, car si la Cour Elfique a bien disparu de Cormanther, aucune migration massive d'elfes n'a été remarquée.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Royaume de l'Eternelle-Rencontre est dirigé par une maison royale d'elfes de lune, dont la famille comprend six princes et sept princesses, tous maîtres des différentes classes autorisées de guerriers, clercs ou mages. La nation est gouvernée par la Reine Amlaruil, qui règne seule depuis la mort de son époux le Roi Zaor, il y a trente ans.

Les bateaux elfiques sont de deux types: des catamarans légers et rapides, et des bateaux de guerre plus grands et plus conventionnels. Les premiers sont souvent transportés par les seconds, pour servir d'éclaireurs ou de messagers, mais les deux sont armés et possèdent un équipage de la meilleure qualité qui soit.

Un catamaran de l'Eternelle-Rencontre est un bateau à double-coque, possédant trois voiles principales et les caractéristiques suivantes:

Valeur de résistance de la coque: 5-8
Longueur: 10 m
Largeur: 1,5 m par coque, soit 1,5-3 m.
Vitesse: Voilure Normale: 7 noeuds
Voilure Maximale: 10 noeuds
Rames normales: 1 noeud
Rames Maximales: 1,5 noeud
Armement: Une petite baliste à chaque bout.

L'équipage comprend 10 personnes, dont un lanceur de sorts la plupart du temps.

Vaisseaux de guerre: comme des vaisseaux de guerre standard, bien que leur conception leur permette d'atteindre leur vitesse normale en six rounds au lieu d'un tour. L'Armement varie mais comprend plusieurs balistes, une catapulte et un dispositif permettant de lancer du feu grégeois (mixture secrète de la maison royale) à une distance de 240 mètres. Un bateau de guerre elfique peut avoir un équipage de 100 hommes, mené par des capitaines et officiers bi-classés (guerrier/magicien ou Guerrier/clerc). De plus ils transportent 10-40 marines (voir ci-dessous).

Les vaisseaux de guerre elfiques se déplacent généralement trois par trois et transportent chacun trois catamarans. Ils attaquent et coulent tous les bateaux qu'ils rencontrent au delà des Rochers des Vagues, ceux qui attaquent marchands ou réfugiés elfiques, et ceux de conception elfique n'étant pas manoeuvrés par des elfes. De plus la plupart des vaisseaux de guerre elfiques comprennent des contingents d'elfes aquatiques (les marines cités plus haut) qui peuvent attaquer les adversaires par dessous ou aborder aisément les vaisseaux ennemis.

EVERESKA

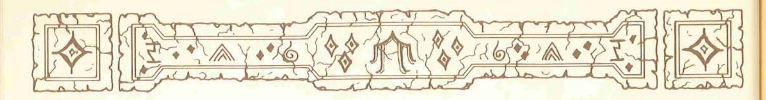
AU PREMIER COUP D'OEIL: l'Evereska est une riche et fabuleuse vallée nichée au coeur de montagnes infranchissables, à la lisière d'Anauroch. C'est l'une des dernières nations elfiques du Nord.

LES NOTES D'EGLISORME: Avec la Cour Elfique désertée et ses habitants disparus des Royaumes, l'Evereska est la dernière grande concentration d'elfes argentés du nord, peut-être même de l'ensemble des Royaumes.

L'Evereska (ce qui signifie "domicile forteresse" en elfique) est une grande vallée entourée de montagnes. Ses seuls accès sont soit des pentes bien gardées et difficiles à escalader, soit des tunnels bien cachés, dont l'existence n'est que peu connue. Tous les elfes d'alignement bon sont les bienvenus dans cette vallée où l'on tient en grande estime les légendes et la sagesse elfiques qu'on y chérit depuis des siècles.

Cette vallée a constitué un refuge pour les elfes depuis plus de sept-mille ans, et n'est jamais tombée aux mains d'envahisseurs étrangers. On dit qu'elle est gardée par la Puissance Majeure Corellon Larethian elle-même, lorsque ce dieu se trouve au sein des Royaumes. Plusieurs fois au cours de son histoire, la forteresse montagnarde a été attaquée par des armées de gobelins ou d'orques, qui ont été détruites grâce à des éclairs magiques tombant du ciel dans un grand fracas.

INFORMATIONS LUDIQUES: La Grande Vallée de l'Evereska est mise à l'écart du monde par son altitude, ce qui explique pourquoi la population de la région reste fortement elfique alors que la plus grande partie du reste des Nations Elfiques ont fait retraite. Gardes et veilleurs parcourent en permanence les montagnes entourant le domaine, si bien que les voyageurs cherchant l'Evereska sont généralement découverts par les elfes



avant d'arriver à dix kilomètres de leur but.

Ceux qui désirent voler au-dessus des montagnes ont un problème similaire, car les elfes de l'Evereska nourrissent plusieurs escadrilles d'aigles géants qui servent de montures aux membres les plus légers de la communauté. Ceux qui tenteront de pénétrer dans la vallée par magie (soit depuis un autre plan, soit par téléportation) s'apercevront que la chose est impossible (probablement par la volonté de Corellon).

Le meilleur moyen de pénétrer en Evereska est de prendre la forme d'un elfe ou d'une compagnie d'elfes, de manière ouverte et honnête. Les ressources de la vallée sont riches et abondantes, contrairement à celles des étendues désertiques se trouvant au-delà des montagnes. Il est possible de trouver en Evereska des temples consacrés à toutes les divinités elfiques, avec des patriarches de niveau supérieur, ainsi qu'un collège de mages elfiques ou demi-elfiques spécialisés dans l'étude des plans astral et éthéré.

LA FORET OUBLIEE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette forêt est un bois luxuriant, ancien, empli de chênes et de noyers. Le feuillage est si épais que tout le sous-bois est plongé dans l'ombre.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette forêt est ce qu'il reste d'un bois plus important ayant diminué au fil des années, avec la croissance d'Anauroch. C'est un endroit mystérieux, extrêmement dense, composé d'arbres gigantesques. Les voyageurs en ayant longé les abords ont rapporté avoir vu des esprits-follets, des korreds et des licornes. La Forêt Oubliée possède dit-on la plus grande population de Sylvaniens du Nord, gouvernée par un individu du nom de Fuorn. De plus le druide hiérophant Pheszeltan vit quelque part dans ses profondeurs. Il est peu conseillé de s'aventurer dans le bois et les voyageurs passant alentours sont fortement encouragés à n'utiliser que du bois mort pour faire leurs feux.

INFORMATIONS LUDIQUES: Fuorn a les capacités d'un Sylvanien possédant deux fois le nombre de dés de vie maximum (24) et chacun de ses coups inflige 5-30 points de dégâts.

Pheszeltan est un druide de niveau 16 habitant la forêt mais s'en éloignant souvent jusqu'à une distance de 500 kilomètres pour observer le pays et ses habitants. Utilisant ses capacités pour altérer son apparence, Pheszeltan se rencontre parfois dans les cités, mêlé à la population.

FORT-DAGUE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Situé dans les plaines d'inondation du Fleuve Délimbiyr, Fort-Dague est une petite communauté fortifiée de 40 bâtiments de pierre, dominés par le petit chateau du "Duc" de Fort-Dague. La ville est située au sud d'un gué.

LES NOTES D'EGLISORME: Fort-Dague est un endroit peu habité mais occupant une position stratégique, à la jonction de la Route de Commerce (celle qui mène d'Eauprofonde au Sud) et du Fleuve Délimbiyr (qu'on appelle aussi la Brillance). Fort-Dague gagna son nom au cours d'un célèbre incident s'étant déroulé il y a 400 ans: un marchand traversant cette région, cherchant à traverser en sécurité la Brillance, envoya son fils en éclaireur. L'enfant découvrit le gué dans l'obscurité mais fut alors attaqué par un groupe d'hommes-lézards. Se défendant avec sa seule arme, une vieille dague, il tua six des créatures avant que l'aide ne lui vienne des chariots familiaux et ne chasse les monstres. L'histoire se répandit au long des routes de commerce si bien que la ville qui se construisit rapidement auprès du gué reçut le nom de Fort-Dague. Il est possible que cette histoire ne soit qu'une légende ou qu'elle contienne une part de vérité. Quoi qu'il en soit, l'actuel Duc de Fort-Dague prétend descendre du jeune héros marchand.

Pour plus d'informations sur Fort-Dague et les régions des Royaumes l'entourant, voir *N5, Sous Illefarn.*

LA FORTERESSE NOIRE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Forteresse Noire est un château aux hautes tours, fait de pierre noire, s'élevant au sommet d'un éperon rocheux nu, au flanc de la montagne appelée "Le Gardien Gris" (ou localement "Le Gardien Gris de l'Aube"). Des silhouettes minuscules se déplacent le long de ses remparts, donnant une idée de sa taille massive.

LES NOTES D'EGLISORME: La pierre de cette forteresse n'est pas d'origine locale, et a été fondue en une seule pièce par un procédé inconnu. La légende dit que la construction a été assurée par des élémentaux commandés par un sorcier déchu, lors du déclin du Néthéril (voir LA LANDE ISOLEE). On dit également que le sorcier (désormais une liche) habite toujours les passages et les pièces secrètes situées sous la forteresse.

Le château lui-même peut contenir au moins un millier d'hommes d'armes, bien que la garnison actuelle en compte moins de la moitié. Tunnels et cairns de stockage parsèment le flanc de la montagne sous la forteresse, et bon nombre de passages d'évacuation d'urgence ont été forés par plusieurs propriétaires. La forteresse a appartenu à un certain nombre d'organisations, de sorciers et de compagnies, et a servi récemment de repaire à des bandits, avant d'être récupérée par ses propriétaires actuels.

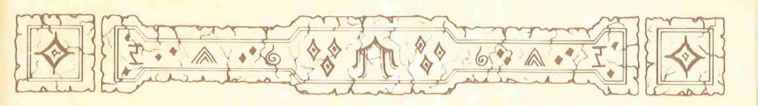
La Forteresse Noire fait partie du Réseau Noir du Zhentarim, et constitue à l'heure actuelle le refuge établi le plus à l'ouest de cette organisation et de ses alliés. Des patrouilles venant de la Forteresse Noire écument les Collines Lointaines au sud de la Passe du Serpent Jaune, de la Gorge du Crâne, et au nord d'Asbravn, se heurtant souvent aux Capes Rouges d'Asbravn et à la milice de Corm Orp. Les caravanes contrôlées ou gardées par des forces du Zhentarim font de la forteresse une étape régulière lorsqu'elle partent de la Côte des Epées ou y retournent. On peut trouver des représentants de la Forteresse Noire dans les convois marchands allant de Mirabar en Calimshan, ou vers l'est, à Château-Zhentil même.

INFORMATIONS LUDIQUES: La Forteresse Noire sert actuellement de base à 400 hommes d'armes, placés sous le commandement de deux guerriers de niveau 5 venus de Château-Zhentil: Beldrar et Hlestin. Le commandant de la Forteresse est, dit-on, le mage de niveau 12 Sememmon du Zhentarim.

Une patrouille de la Forteresse Noire comprend généralement 20 hommes, menés par un guerrier de niveau 2. Ils portent la plupart du temps des harnois de toutes pièces et sont armés d'arbalètes et d'épées longues. Les patrouilles qui demeurent à vingt kilomètres à la ronde de leur base d'activité sont à pieds. Celles qui s'éloignent plus sont montées sur des chevaux moyens et possèdent de plus des lances.

GLACIER DU VER BLANC

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Glacier du



Ver Blanc est un fleuve de glace isolé, situé à environ 700 kilomètres du Grand Glacier lui-même, sinuant parmi les plus hauts pics de la Chaîne des Eperons. Il dévale une haute falaise située à l'est de Mulmastre pour se jeter dans la Mer de Lune d'un côté et dans le Lac Fonteglace de l'autre.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce glacier abrite une grande variété de créatures polaires, laissant à penser qu'il était autrefois relié à la grande plaque de glace du nord. Il se trouve plus au sud que ne le justifierait même son altitude et il possible que son existence soit liée à une certaine magie. La région tire son nom des rémorhaz albinos qui l'infestent.

GLISTER

AU PREMIER COUP D'OEIL: Glister est une petite ville située à la jonction du Thar et de la Vaasie. Bien défendue de trois côtés par des collines, la communauté est un rude poste de commerce, aussi prêt à traiter avec ogres et nomades qu'avec les marchands venus de la Mer de Lune.


Gnome

GNOMES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le gnomes constituent une petite race de créatures humanoïdes amicales, commune dans la plupart des régions des Royaumes. Ils sont plus petits et moins trapus que les nains, dont on les croit de lointains cousins (bien que seuls les gnomes mâles aient de la barbe).

LES NOTES D'EGLISORME: Les visages des gnomes, quel que soit leur âge, sont marqués par des siècles de sourires et de froncements de sourcils, si bien qu'on dirait ces créatures sculptées dans le bois. Leur coloration naturelle, du cendré ou de l'érable clair, au chêne verni, renforcent la tendance à considérer les gnomes comme des créatures sylvestres - lorsqu'on se préoccupe d'eux, ce qui est rare.

On les appelle le Peuple Oublié des Royaumes Oubliés car bien qu'on en rencontre tous les jours dans les grandes cités et qu'ils possèdent leurs propres communautés importantes, ils semblent fort peu s'intéresser au monde et se mêlent rarement des affaires des autres. Les gnomes n'ont aucune histoire, au delà de la mémoire du plus vieux membre de leur clan et des chansons de légendes. Ils n'ont jamais mis au point de langage écrit, se servant de ceux qu'on utilisait autour d'eux. Contrairement aux elfes, ils n'ont pas d'héritage millénaire et contrairement aux nains leur race n'est pas menacée d'extinction. Ils ont donc tendance à prendre la vie comme elle vient, au jour le jour.

Les gnomes font partie des gens les plus matérialistes d'un monde où la magie est reine. Leur attirance naturelle pour les illusions leur a donné la sagesse de voir au delà des apparences et des paroles pour discerner la vérité. Les gnomes sont d'abord attachés à leur foyer, puis aux autres membres de leur famille, puis aux autres gnomes et enfin au reste du monde.

INFORMATIONS LUDIQUES: La description ci-dessus s'applique aux gnomes en général et ne doit pas nécessairement être calquée sur les actions des personnages joueurs. Il n'existe pas de loi stipulant que "TOUS LES GNOMES SONT SAGES". Il est tout autant possible de rencontrer un gnome impulsif que des petites-gens dignes de confiance.

GOBELINOIDES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les races gobelinoïdes comprennent les créatures telles que kobolds, gobelins, orques et hobgobelins. Certains sages étendent la définition aux ogres, goblours, trolls et demi-orques. Il s'agit en général de groupes non-civilisés de créatures prédatrices, pillant et détruisant lorsque cela leur est possible, volant discrètement dans le cas contraire.

LES NOTES D'EGLISORME: Les gobelinoïdes existent dans les Royaumes depuis aussi longtemps que les elfes, car l'histoire de ces derniers mentionne différentes créatures tentant d'envahir brutalement leurs domaines. Les gobelinoïdes furent impliqués dans des guerres touchant au génocide contre les nains des montagnes et les humains des plaines. Ils ont généralement été repoussés ou écrasés mais de nombreuses forteresses de nains sont désormais aux mains des orques.

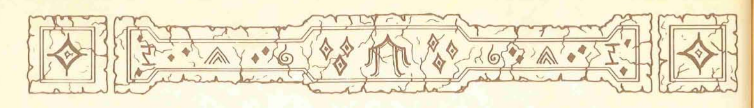
Les gobelinoïdes sont généralement mal organisés et mal équipés: ils auraient été détruits plusieurs fois s'ils ne bénéficiaient d'un cycle de reproduction très rapide et d'un grand instinct de conservation. Face à une force supérieure en nombre, les gobelinoïdes cherchent généralement à s'enfuir, aussi accole-t-on souvent à leurs autres noms l'adjectif "lâches".

La plupart du temps les gobelinoïdes sont cruels, mauvais et méchants, singeant l'humanité en titres et vêtements, mais cherchant toujours plus à détruire qu'à aider leurs prochains. Les plus grandes citadelles orques des Montagnes Au-bord-du-Désert sont gouvernées par un Roi et une Cour imitant grossièrement celle du Cormyr. De même les gobelins vivant non loin de l'influence des Seigneurs d'Eauprofonde tendent à avoir des chefs régnant de la même manière que ces derniers.

Certains membres de ces races, notamment certains demi-orques, bravent l'attitude hostile méritée qu'a envers eux le reste du monde pour tenter de mener une existence honnête et profitable, mais il ne s'agit que d'exceptions fort rares.

GORGE DU CRANE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Gorge du




Gobelinoïdes

Crâne est située non loin de la source du fleuve du même nom. Elle tranche nettement sur le terrain alentours, ses parois abrupte atteignant bresque les berges du fleuve. Les parois de la vallée sont faites d'une pierre gris-pâle et parsemées de cavernes.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce fut dans cette vallée aux parois escarpées que les chefs et shamans orques et hobgobelins survivants se rassemblèrent après la Bataille des Ossements (voir cette rubrique) pour subir l'assaut des armées humaines. Les gobelinoïdes conjurèrent une aide extra-planaire car les forces précitées rencontrèrent de nombreux diables osseux, diables crochus et malebranches, et un grand crâne luisant de flammes rouges fut aperçu au-dessus de la gorge. Celle-ci fut débarrassée des orques et des hobgobelins, et on la pense aujourd'hui déserte.

On prétend qu'un grand trésor a été dissimulé à la hâte dans les cavernes parsemant les parois grises de la gorge. Parmi ceux qui sont venus le chercher, rares sont ceux qui ont reparu, et bien qu'on ait effectivement trouvé ici certaines richesses, on rapporte aussi la présence de bêtes immondes semblant surgir de nulle-part pour attaquer les voyageurs

GUE DE LA GRIFFE-DE-TROLL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce Gué sur le fleuve Sinueux est ombragé par les hauts arbres poussants sur ses bords et entouré des deux côtés par des collines.

LES NOTES D'EGLISORME: L'ample couverture procurée par la végétation alentours facilite les embuscades en ce lieu, et permet de dissimuler aisément un grand nombre d'assaillants. Les bandes de trolls s'étant attaquées à de très nombreux voyageurs au cours des ans ont valu au gué son nom. Des tas d'ossements brûlés ou rongés s'élèvent à environ 2 km du gué, comme un avertissement. La précaution standard des caravanes empruntant ce passage est de disposer d'au moins 20 hommes armés.

GUERRIERS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ces individus entrainés à l'utilisation des armes et aux tactiques militaires constituent le bras armé des Royaumes, et on peut les rencontrer dans le monde entier, sous des formes différentes.

LES NOTES D'EGLISORME: Les services de guerriers, rangers et barbares entrainés sont en demande constante dans les Royaumes Oubliés, compte tenu du nombre de créatures hostiles (y compris humaines) que l'on peut y rencontrer.

Les guerriers et leurs sous-groupes tendent à graviter en certaines positions et responsabilités, notamment:

. Les Milices Locales, y compris patrouilles de polices, sentinelles, gardes et, en période d'hostilités, fantassins. De tels postes ne rapportent généralement qu'une paie médiocre et un statut assez bas. De plus les soldats sont souvent utilisés sur les champs de bataille pour amortir les assauts ennemis dans la limite des "pertes acceptables".

. Les Compagnies de Mercenaires, qui se battent pour de l'argent. Ces guerriers touchent plus d'argent mais possèdent un handicap: les souverains locaux/employeurs leur confient généralement les postes ou les tâches les plus ardus, pour les forcer à gagner leurs soldes.

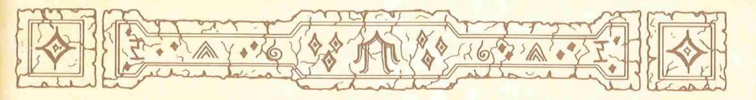
. Les Gardes de Caravanes, qui ont les avantages de voyager et de bien gagner leur vie, avec comme revers de médaille le fait de devoir se battre non pas pour leur vie mais pour protéger la propriété de tierces personnes. Certains des plus petits commerçants paient de fort bons gages mais en déduisent les pertes éventuelles.

. Les pillards, qui travaillent à contre-courant des précédents, comprenant bandits et pirates. Le désavantage de cette profession est de ne pas opérer généralement dans les régions civilisées et d'encourir les foudres de groupes plus fidèles à la loi.

. Les gardes du corps, et autres protecteurs divers, qui reçoivent de faibles gages pour des risques limités.

. Des possibilités de commandement sont disponibles pour les guerriers de haut-niveau, leurs capacités étant généralement comprises par la population (contrairement à celles des magiciens et des clercs), ce qui permet de leur accorder une certaine confiance.

. Les Compagnies d'aventuriers offrent les meilleures récompenses, en avancement et en argent, et permettent de plus aux guerriers de conserver une certaine indépendance. Le travail est cependant extré-



mement risqué et implique de coopérer avec les autres membres du groupe.

Gladiateurs et guerriers professionnels sont rares dans le Nord, mais certaines régions décadentes apprécient ce type de jeu, opposant généralement esclaves ou prisonniers à des monstres. Les plus vieux royaumes du sud, notamment l'Amn, le Calimshan et l'Unther ont créé des guildes de gladiateurs.

INFORMATIONS LUDIQUES: On rencontre des guerriers dans toutes les régions des Royaumes, bien que les outils de leur profession varient selon l'endroit et leur richesse.

Toutes les armes et armures décrites dans le *Manuel des Joueurs* et le *Unearthed Arcana* sont disponibles dans "le Nord" - région des Royaumes Oubliés détaillées dans les cartes ci-incluses. Les armes coûtant plus de 50 po et les armures coûtant plus de 500 po ne peuvent se trouver facilement que dans les cités, ou les villes abritant un forgeron assez habile pour en fabriquer.

D'autres informations concernant le rôle des guerriers dans les royaumes pourront être trouvées dans Le Livret de Référence du MD.

HALLS HANTES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Dissimulés au fond d'une gorge escarpée, au nord de Soirétoile, les Halls Hantés sont constitués par une forteresse construite dans le flanc rocheux lui-même. Tordues et rouillées, ses portes principales gisent de côté.

LES NOTES D'EGLISORME: Les Halls Hantés étaient de longue date un repaire de bandits, qui fut nettoyé récemment, sous le règne du roi Azoun III, et est resté inoccupé depuis. Ils ont été pillés plusieurs fois par des Compagnies d'Aventuriers, mais la rumeur assure que des trésors fort riches s'y trouvent encore.

HALLS DU MARTEAU et MARTEAU HALL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Marteau Hall est un enclos palissadé en aval des portes d'une ancienne colonie de nains, tout aussi désertée.

LES NOTES D'EGLISORME: Les halls du marteau sont un ancien fort nain, abandonné, situé à l'ouest du Mont Hilm, généralement ignoré et négligé. Marteau Hall est une demeure isolée comprenant une maison et des écuries, entourées par une solide palissade de bois construite par une Compagnie d'Aventuriers. Technique courante chez ces gens-là, les "Hommes de Marteau Hall" utilisaient l'enclos comme refuge entre leurs sorties dans le fort des nains.

Après avoir exploré les ruines pendant plusieurs saisons, les aventuriers sont, dit-on, repartis vers le nord et n'ont plus fait parler d'eux. On ignore ce qu'il est advenu de leur trésor, et de ceux pouvant encore se trouver dans Marteau Hall. Cette région étant totalement sauvage, traversée par les hommes mais rarement colonisée, la question reste ouverte.

HAUTE CORNE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Haute Corne est une grande forteresse sinistre aux hauts murs incurvés, aux tours impressionnantes. C'est le centre des opérations militaires du Cormyr.

LES NOTES D'EGLISORME: Les grandes tours de la Haute Corne étaient autrefois d'intéret primordial, mais ne sont plus aussi utilisées aujourd'hui. Il s'agit toujours de la plus forte position défensive du Royaume du Cormyr. Elle garde la route de l'ouest, et une passe montagneuse d'importance stratégique. Elle a été construite pour résister aux "Pillards des Frontières" (bandits) et aux hommes-lézards des marais (bien que ceux-ci n'aient guère fait parler d'eux depuis la construction). La Haute Corne possède une enclave dans laquelle peuvent se reposer les voyageurs, mais il s'agit néanmoins d'une communauté strictement militaire.

INFORMATIONS LUDIQUES: La garnison permanente compte 400 hommes: 100 archers et 300 hommes d'armes, menés par un guerrier de niveau 4 pour 10 hommes, sous le contrôle absolu du Seigneur Commandant de Haute Corne. Cette position est décernée chaque année par le roi. Elle est actuellement occupée par Thursk Dembarron, un cavalier de niveau 15.

La Haute Corne fournit aussi ses quartiers d'hiver à la moitié de l'armée du Cormyr, et permettrait aisément d'accueillir de nombreux hommes et bêtes pendant un siège long d'une saison.

Enfin cette forteresse abrite un poste avancé des Sorciers Guerriers du Cormyr. On y trouvera toujours au moins trois magiciens de niveau 6. Il y a de plus 50% de chances d'y trouver un lanceur de sorts de niveau 7-12.

LES HAUTES LANDES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les hautes landes sont de vastes étendues rocheuses incultes s'élevant jusqu'à un plateau parsemé de gorges, recouvert de hautes herbes et d'arbustes.

LES NOTES D'EGLISORME: Les landes sont souvent envahies par la brume et abritent de nombreux trolls et goblours, ainsi que des gobelinoïdes. Ces habitants monstrueux ne se privent pas d'écumer les routes, aussi les marchands se rassemblent-ils souvent en de grandes caravanes et engagent-ils des gardes supplémentaires, tandis que l'Auberge-du-Chemin entretient une force permanente de défenseurs bien armés. Le sol des landes est trop fluide pour l'agriculture, et leurs roches (essentiellement du granit) trop pauvres en minerais précieux pour justifier une colonie permanente. Les barbares que l'on rencontre dans cette région survivent grâce à leurs troupeaux de chèvres et de moutons dont ils exportent les produits dans les nations voisines.

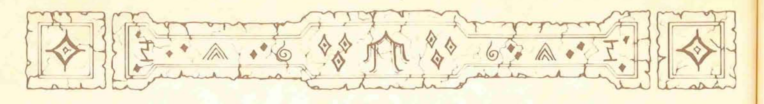
HAUTELUNE - Voir VALPROFOND

LE HAUT-VAL

AU PREMIER COUP D'OEIL: La communauté du Haut-Val se trouve au nord de la Sembie, le long de la piste de caravanes allant de Saerb à Roctonnerre sur le Lac Wivern, et constitue une passe entre le Rocher du Nez-Crochu au sud et les Pics du Tonnerre au nord.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Haut-Val pratique une agriculture en terrasses, produisant moutons, navets, pommes de terre et paille.

Le Haut-Val est gouverné par un Grand Constable, à l'heure actuelle un certain Irreph Mulmar, membre du Conseil des Vaux. Les Conseillers sont élus une fois l'an, et le Grand Constable est celui d'entre eux qu'ils choisissent eux-mêmes. Il a le contrôle de six constables, qui commandent l'armée et entrainent la milice.



INFORMATIONS LUDIQUES: Le Haut-Val possède une milice permanente de 50 guerriers, armés avec épée et lance de fantassin, mais pourrait mobiliser en période de crise la plus grande partie de la population. Le Haut-Val est de plus la patrie de la Compagnie d'Archers du Pégase, mercenaires comprenant 75 individus, montés sur des chevaux légers et armés d'arcs composites courts.

Irreph Mulmar, le Grand Constable, est un ranger de niveau 12. Ses constables qui commandent milice et archers sont des guerriers de niveau 7-10.

HILP

AU PREMIER COUP D'OEIL: Hilp est une petite ville située dans le Cormyr du sud. Elle n'est pas fortifiée et entourée par des terres vallonées consacrées aux cultures et à l'élevage.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce village paisible sis entre Suzail et Immersye porte le nom du guerrier qui l'a fondé, voici bien longtemps, en tuant ou chassant tous les trolls qui infestaient la région. Il sert de marché aux fermiers locaux et abrite des affaires florissantes dans le domaine de la tonnellerie et de la charronerie.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Seigneur local de Hilp est un ancien marchand nommé Doun Dzavar. Doun n'est pas natif du Cormyr mais a travaillé suffisament dur depuis son arrivée dans le pays pour gagner l'approbation du peuple de la ville et de la couronne.

HLINTAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Hlintar est une petite ville située à une croisée de chemin, à une bonne journée de cheval de Calonte et de Tantris, à l'est de la Langue de Dragon.

HLUTHVAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette ville d'une centaine de bâtiments se trouve au pied des Collines Lointaines et est entourée par une muraille de pierre haute de trois mètres. Trois portes les percent et ses remparts sont gardés. La ville est circulaire. Son bâtiment le plus important est un temple, situé près du centre.

LES NOTES D'EGLISORME: Hluthvar porte le nom d'un héros né dans la région, qui combattit et mourut lors de la Bataille des Ossements. Située au pied des Collines Lointaines, la ville se trouve en vue de la Forteresse Noire et est armée contre celle-ci, dont les patrouilles ne sont pas les bienvenues dans les environs.

Hluthvar est une ville de taille moyenne, entourée par une muraille de pierre de trois mètres de haut, formant un cercle grossier. Les rues de la villes partent en étoile depuis la place du marché centrale, comme les rayons d'une roue, la plus grande suivant du nord au sud le tracé de la Route de Commerce. A l'extrémité nord du cercle se trouve un temple de Heaum et une écurie de chevaux de louage; à l'extrémité sud, outre l'auberge locale, *L'Oeil Attentif*, on trouve un magasin de charrettes et chariots.

INFORMATIONS LUDIQUES: La ville est dominée par le temple de Heaum, dont le grand prêtre est un patriarche de niveau 13, nommé Maurandyr. La milice de la ville comporte 70 guerriers de niveau 2, des deux sexes, portant armure de plates, armés d'épées et d'arbalètes. Elle est organisée par le temple.

HUDDAGH

AU PREMIER COUP D'OEIL: Petite ville de Sembie. C'est le site de plusieurs profonds puîts ne s'asséchant jamais, donnant une eau minérale très pure qu'utilisent bon nombre de clercs locaux pour faire de l'eau bénite. On y trouve aussi un certain nombre de joailliers et de potiers de renom (Voir SEMBIE).

HUMANITE

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'humanité, l'une des races les plus répandues et les plus puissantes des Royaumes Oubliés, est considérée comme dominante dans cette région de Féérune.

LES NOTES D'EGLISORME: La race des hommes de Féérune possède bien des formes, tailles et couleurs, avec des individus à peine plus grands que des petites-gens, aussi trapus que des nains ou aussi minces que des elfes. Leur couleur de peau va de la pâleur quasi-translucide des Lantannes à la noirceur des indigènes d'Unther, en passant par toutes les variations imaginables. Le concept de sous-race n'existe pas au sein de l'humanité, toutes les nationalités étant inter-fécondables: les enfants, contrairement à ceux des demi-elfes possèdent des traits appartenant à leurs deux parents, si bien qu'au bout d'un temps tout groupe d'humains isolé possède sa propre identité, qui peut changer en quelques générations, avec l'arrivée de nouveaux émigrants ou envahisseurs.

L'humanité constitue également l'une des races les plus agressives, sa férocité s'approchant de celle des gobelins et sa ténacité durant les combats de celle des nains. Dans le Nord, à tout moment, on peut trouver un groupe d'humains en combattant un autre, souvent avec l'aide d'alliés non-humains. A ce sujet, les nains pensent que la vie humaine est si courte qu'on la juge sans valeur, alors que les elfes supposent que les hommes n'ont pas encore trouvé le moyen de communiquer correctement.

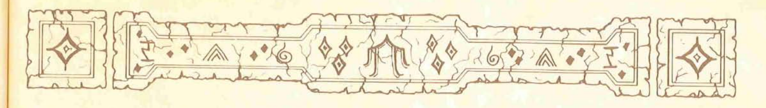
L'humanité possède un langage parlé et écrit qui est accepté comme langue de commerce même par les non-humains. Ils ont développé le concept de l'argent bien au-delà de la conception d'accumulation de minerai propre aux nains, créant un labyrinthe de systèmes et de monnaies différents. Ils ont donné naissance à des myriades d'oeuvres d'art, de pièces littéraires, et élevé au rang de science, presque d'art, la pratique consistant à abattre ses ennemis.

Les attitudes de l'humanité se classent du béatifique au diabolique. Elle compte parmi ses membres des clercs du bien, des pirates, des marchands, des rois, des mendiants, des esclaves (dans le Sud), des mages, des héros, des couards, des pêcheurs et des mercenaires. Leurs capacités sont sans limite et il est permis de se poser une question: lorsque l'humanité aura réalisé tout ce que lui permettent les systèmes qu'elle a mis en place, et qu'elle se déplacera, restera-t-il de la place pour les autres races des Royaumes?

IMMERSYE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Perchée sur la rive ouest du Lac Wivern, Immersye est une ville non-fortifiée d'environ une centaine de bâtiments, notamment plusieurs grands manoirs au sud et à l'ouest de la cité proprement dite.

LES NOTES D'EGLISORME: Immersye est une ville-étape sur la route, l'endroit où peuvent se rafraichir les chevaux et autres animaux, puisqu'elle se trouve au bord du Lac Wivern. Une grande auberge, *Les Cinq*



Poissons Fins, produit elle-même sa bière très forte et justement renommée.

Le manoir du sud-ouest porte le nom de Rougepierre, à cause de sa couleur. Il s'agit de la demeure ancestrale de la famille Montewivern, un groupe de petits nobles. Le château abrite aussi actuellement Samtavan Sudacar, le seigneur local nommé par le Roi. Samtavan n'est en fait ni local (il est de Suzail), ni Seigneur. Son occupation principale consiste à rester hors du chemin tandis que son héraut se charge de toutes les questions importantes de la région.

Immersye est aussi la patrie des 'Pêcheurs des Brumes", qui sortent dans la brume matinale pour attraper du poisson dans le Lac Wivern à l'aide de longues lignes et de dragues. Vous trouverez une carte d'Immersye en page 50.

INFORMATIONS LUDIQUES: Samtavan Sudacar a connu une brève carrière d'aventurier avant de se consacrer à la politique. C'est un guerrier de niveau 3, d'alignement Loyal Neutre.

IMPILTUR

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'Impiltur est une nation composée de cités-états unies, s'élevant dans la région située entre les Monts Terrejeûne et la baie d'Orient, au sud de la Damarie, sur les bords de la Mer des Etoiles Déchues.

LES NOTES D'EGLISORME: L'Impiltur a été fondé il y a deux cent soixante hivers, lorsque les cités indépendantes de Lyrabar, Hlammach, Dilpur et Sarshel furent réunies par Imphras, Capitaine-de-Guerre de Lyrabar, pour affronter la menace des hordes de hobgobelins déferlant des Montagnes Géantes, d'où ils ne lançaient auparavant que des raids sporadiques.

L'Impiltur est aujourd'hui un royaume prêt à la guerre, à la frontière des pays "civilisés", mais en grande partie en paix. Il se montre amical envers ses voisins de Telflamm, de Rasheménie, d'Aglarond et des états dispersés de Damarie. Il ne se mêle pas de ce qui se passe hors de ses frontières.

L'Impiltur est toujours un pays rêvé pour les audacieux et les courageux: on a découvert de riches filons de cuivre, d'argent et de fer au nord de Lyrabar et près de la Haute Passe. Le commerce s'amplifie dans la région, atteignant la Rasheménie, la Sembie, Procampur et la Passe Sanglante.

Les armes de l'Impiltur sont une épée et un bâton croisé sur fond brun, bordé d'écarlate.

INFORMATIONS LUDIQUES: La plupart des voisins immédiats de l'Impiltur sont amicaux et se montrent ouverts envers la nation et ses citoyens. Un autre ne l'est pas et un troisième est discutable.

Lothchas, le seigneur-bandit opère dans les Montagnes Désertes et la Gorge Glaciale, à l'ouest, là où vivaient les hobgobelins avant que leur force ne soit brisée. Lothchas est un seigneur de niveau 15, aidé par un petit mais puissant groupe de fidèles (environ 50 personnes, comprenant toutes les classes de personnages n'exigeant pas un alignement bon, et ne comprenant aucun individu de niveau inférieur au 9ème.) Ceux qui s'aventurent sur ses terres sont dépouillés et massacrés. Même les descendants d'Imphras II ne peuvent lui faire cesser ses activités.

L'autre voisin discutable vit dans la Grande Vallée, au nord-est, et dans les bois au nord de l'endroit où fleurissait autrefois Narfell. C'est le Nentyarque, un mage mystérieux aux grands pouvoirs, gouvernant des hommes sinistres et d'étranges bêtes. Ils vivent en paix tant qu'on ne pénètre pas dans leur forêt sans y avoir été invité. De tels intrus disparaissent purement et simplement.

Sambryl est une magicienne de niveau 17 et d'alignement Chaotique Bon, donnant par obligation l'apparence de gouverner mais trouvant la tâche au mieux rebutante et ennuyeuse,au pire insultante.

Les Seigneurs d'Imphras II sont les véritables protecteurs de la région: ils sont au nombre de 12. Leurs niveaux sont inconnus mais en aucun cas inférieurs au 11ème. Leur alignement est presque toujours loyal et bon. Leurs noms sont:

Kyrlaun (Paladin de niveau 20), Imbra, Lashilaun, Limbrar, Soargilm, Haelimbrar, Sambrar, Rilimbraun, Imbraun, Silmgar, Silaunbrar et Rilaunyr.

IRIAEBOR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette cité aux nombreuses tours occupe une crête étendue, au dessus de la fourche sud du fleuve Chionthar. C'est le point le plus en aval où l'on puisse tirer les péniches et ce fait, ajouté à celui que la cité est le point final des routes venant du Cormyr et de la Mer Intérieure, fait d'Iriaebor l'une des cités les plus peuplées et les plus puissantes économiquement de la région.

LES NOTES D'EGLISORME: On appelle parfois Iriaebor "La Cité du Voyage", car c'est là que de nombreuses caravanes se forment pour se rendre à Scornubel, par terre, ou pour descendre la rivière avant de traverser les Hautes Landes.

La crête sur laquelle est construite la cité est impressionnante et procure une défense efficace contre la plupart des agresseurs, mais l'espace y est limité, aussi Iriaebor possède-t-elle plus de tours qu'aucune autre cité de la même taille. En effet les différentes compagnies marchandes se livrent une compétition farouche pour rendre leur bâtiment plus beau que les autres. Il arrive que l'on assiste à des effondrements lorsqu'expire la durée d'un sort nécessaire à la construction, ou quand les matériaux utilisés sont de mauvaise qualité.

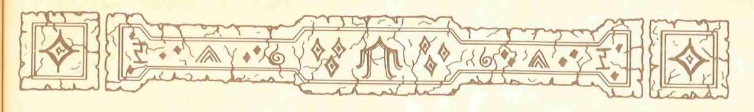
Les plaines entourant Iriaebor font de la cité un centre idéal pour les éleveurs de montures et d'animaux de bât. Outre les tours, les artisans de la ville sont connus pour la construction de péniches et de tonneaux (généralement de meilleure qualité que la plupart des tours).

INFORMATIONS LUDIQUES: Le souverain d'Iriaebor est Bron, autrefois aventurier (clerc d'Eldath, du niveau 12), catapulté à sa position actuelle lors d'une guerre éclair entre plusieurs familles marchandes. Bron pense qu'Iriaebor a les ressources nécessaires pour devenir un nouvel Eauprofonde, en force et en puissance, à condition de réussir à empêcher les familles ennemies de se livrer au sabotage économique, à la construction de tours et aux assassinats divers. Pour l'instant, il n'a pas seulement réussi à diminuer l'intensité de leurs querelles.

KARA-TUR

AU PREMIER COUP D'OEIL: A l'extrémité est du continent de Féerune, bien au-delà de la Rasheménie et de la légendaire Sempharie, se trouve un pays mystique et magique portant le nom de Kara-Tur C'est une région très différente des Pays Connus des Royaumes mais on n'en connait que ce qu'en rapportent d'imprécises bribes de légendes.


Plan d'Immersye
1. Rougepierre (Domaine familial des Montewivern)
2. Fermes des Montewivern (Nobles Mineurs)
3. Les Hautes Tours (Domaine Familial des Cormaeril)
4. Fermes des Cormaeril (Nobles Mineurs)
5. Chantiers Navals de Szalan
6. Statue : "Azoun Triomphant" (Azoun, l'épée levée, monté sur un étalon dressé sur les pattes arrière, piétinant des bandits)
7. Le Marché
8. Ferme de Lluth
9. Ferme de Danaé
10. Ferme de Tathcho
11. Ferme de Nilil
12. Ferme de Gulphet
13. Le "Grand Commun"
14. Ferme de Nazan
15. Les Cinq Poissons Fins (Taverne)
16. Le Coureur des Brumes (Taverne)
17. Hangar de nettoyage du poisson
18. Auberge d'Halaband
19. L'Auberge d'Immersye
20. Abattoir (chez Alzael)
21. Forge
22. Etables (à louer) tenues par Dzulas
23. Entrepôts de Mrastos (à louer)
24. " " "
25. Chez Nelzol (Quincaillerie)
26. Les Beaux Vêtements de Chaslasse
27. Chez Maéla (Pension de famille)
28. Chez Nulahh (Pension de famille)



LES NOTES D'EGLISORME: Les histoires courant sur le pays à l'autre bout du monde sont aussi nombreuses que sont rares les faits connus. Bien des histoires ne pouvant être reliées à aucune autre région proviennent dit-on "de Kara-Tur, à l'époque où le monde était encore jeune". Parmi les choses que l'on raconte sur le pays, on peut citer:

- C'est un pays magique où les hommes peuvent traverser les murs et marcher sur les eaux, où des guerriers à plusieurs têtes combattent pour défendre leurs seigneurs.
- C'est un pays sauvage où les étrangers venus de l'ouest, appelés Gaygins, sont adorés comme des dieux avant d'être sacrifiés avec des raffinements de cruauté.
- C'est un pays calme. Le grand axe autour duquel tourne toute la planète est planté en son centre, dans le Pays de Sholung. C'est un pays maléfique où les hommes sont les esclaves de dragons immortels qui soufflent de la vapeur, et où des esprits n'étant pas morts-vivants errent dans des forêts de jade sculpté.

On raconte encore bien d'autres choses sur le sujet, aucune n'étant véritablement digne de foi.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le pays décrit sous le nom de Kara-Tur se situe à l'extrême est du continent qui nous occupe. Si vous êtes intéressé par une campagne s'y déroulant, nous vous conseillons de consulter le livre *Oriental Adventures* et ses modules associés.

KULTA

AU PREMIER COUP D'OEIL: Petite communauté de Sembie connue pour ses importants éleveurs de chevaux (voir SEMBIE).

LANCEDRAGON (CHATEAU DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Château de Lancedragon est une ruine étendue, située sur un trio de basses éminences, à l'est de la Route de Commerce. Il semble désolé et abandonné.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette vaste étendue de murailles et de tours abattues, visible depuis la Route de Commerce, n'est vieille que d'à peine plus de cent ans. C'était à l'origine le domicile de Daéros Lancedragon, qui construisit la place-forte alors qu'il se trouvait à l'apogée de sa carrière d'aventurier. Daéros fut abattu il y a quelques soixante ans, au cours de sa bataille contre les forces du magicien maléfique Casalia. Le Château de Lancedragon fut peu de temps après assiégé par d'autres lanceurs de sorts et brigands d'alignement mauvais, cherchant or et autres trésors. Les guerriers talentueux de Daéros repoussèrent certaines de ces attaques, mais tous finirent par être abattus ou mis en fuite et la citadelle fut pillée.

La forteresse en ruines resta vide pendant un temps, puis servit d'abri temporaire à de petits groupes de bandits ou à des mages bannis. Ceux-ci prospéraient pendant quelques années, pillant les caravanes de la Route de Commerce, jusqu'à être eux-mêmes chassés par des compagnies de mercenaires venus d'Eauprofonde, ou par Khelben et ses collègues magiciens.

Ces dernières années, un agent maléfique allié aux orques, aux trolls et aux goblours des Hautes Landes réussit à ouvrir un *Seuil* vers les Neuf Enfers au sein du château. Fortifiées par une armée croissante de créatures diaboliques, les forces conjuguées des tribus des Hautes Landes dévastèrent la région, depuis l'Auberge-du-Chemin jusqu'au Pont de Boreskyr, si bien qu'aujourd'hui cette portion de la Route de Commerce n'est pas considérée comme sûre.

Face à l'incursion diabolique, des armées furent levées à Eauprofonde et en d'autres endroits, pour libérer la Route de Commerce et détruire les maléfices de Lancedragon. La tentative d'évacuation du château rencontra une grande résistance et la bataille se poursuivit pendant presque deux ans avant de voir le succès des assaillants. La plus grande partie de l'édifice fut brûlée, ne laissant qu'une coquille vide sur la lande.

Les ruines du Château de Lancedragon sont considérées comme désertes, bien que des prêtres de Tempus y aient élevé un petit sanctuaire, dans l'espoir d'empêcher les créatures maléfiques d'en faire à nouveau leur base. Rares sont les habitants de la Côte des Epées qui camperaient près du château s'ils avaient le choix. La rumeur prétend encore que des excavations ont lieu au sein de la forteresse de Daéros, et que le Seuil est toujours opérationnel.

INFORMATIONS LUDIQUES: Ce Lancedragon là n'a aucun rapport avec la suite de modules bien connue du même nom.

LANDE ISOLEE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette région située au bord d'Anauroch n'est pas aussi désolée que le désert lui-même mais en donne un avant-goût assez éloquent. C'est une terre mourante et déserte, de poussière et de garrigue.

LES NOTES D'EGLISORME: Baptisée en raison de son isolation par rapport aux régions civilisées, cette lande n'est peuplée que par des leucrottas ou des monstres encore plus horribles. Elle est pourtant très fréquentée par l'homme car le Zhentarim et autres personnes cherchant à éviter les voies de communication classiques la traversent pour se rendre dans la ville nordique de Llorkh.

La Lande Isolée était autrefois l'extrémité ouest d'un royaume s'étendant grossièrement de l'Evereska aux Montagnes Inférieures. On appelait ce royaume Inféril, et on le disait gouverné par des mages; on connait aujourd'hui peu de choses de ce pays, sinon que de nombreux objets magiques y ont été fabriqués; les légendes disent aussi que le grand désert en a recouvert la superficie malgré les efforts des mages. La ruine nordique de Dékantre en est la seule cité encore observable de nos jours, et il s'agit tout au plus d'un empilement de pierres brisées et de piliers effondrés. Certains disent que Dékantre abrite l'entrée d'un vaste pays situé sous Féerune, mais nul ne peut se vanter d'avoir trouvé récemment un tel passage.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les caravanes du Zhentarim (ou autres) traversant cette région ne compteront que peu de chariots mais beaucoup de gardes. On n'y trouvera que 1-6 véhicules, gardés chacun par une dizaine d'hommes. Il y a 5% de chances de découvrir un objet magique dans une telle caravane.

LANTAN

AU PREMIER COUP D'OEIL: le Lantan est une nation méridionale située à environ mille huit-cents kilomètres au sud des îles Lunae, connue pour ses marchands que l'on rencontre tout au long de la Côte des Epées.

LES NOTES D'EGLISORME: Le royaume marchand de Lantan est bien connu pour ses vaisseaux aux voiles latines brunes qui parcourent les eaux cristallines, d'un vert profond, des mers du sud. C'est un pays de jun-



gles luxuriantes et de promontoires rocheux au sommet duquel se perchent les demeures aériennes à tourelles des Lantannes. Ces demeures sont généralement jointes à leurs voisines par des ponts de corde arachnéens dépourvus de rampes. Les Lantannes mènent un commerce marin indépendant afin de gagner suffisament d'argent pour enrichir leurs maisons de splendides ornements et de nouvelles idées ou inventions, dont ils encouragent constament l'expérimentation et la mise en oeuvre.

Le Lantan est peuplé par un peuple satisfait adorant Gond le Faiseur-de-Merveilles, Patron des Artificiers. Les Lantannes préfèrent éviter tout conflit, considérant les combats comme chers et inutiles, mais les îles de Lantan et de Suj sont, dit-on, protégées par des "armes secrètes" mises au point par des artisans Lantannes. De plus, des rencontres avec des vaisseaux marchands du Lantan ont dans le passé révélé l'existence de "lance-flammes" similaires à ceux de l'Eternelle-Rencontre, de filets explosifs flottants et autres surprises "consacrées à Gond".

Les deux îles de la nation, Lantan et Suj, sont gouvernées depuis la capitale, Sambar, par l'Ayrorque, un conseil de douze personnes dont les membres sont élus à vie et choisissent eux-mêmes les remplaçants nécessaires. La tête de l'Ayrorque, l'Ayrar, parle pour le conseil en Lantan. Un autre membre, le Lantar, sert d'envoyé dans les autres pays. Aucune de ces deux positions n'est traditionnellement donnée en fonction de l'ancienneté ni en récompense des services ou du mérite; l'Ayrorque semble partager ses devoirs de façon extrêmement pragmatique, ceux ayant le talent ou le goût d'une tâche s'en chargeant naturellement.

Les Lantannes apprécient particulièrement les vêtements aux tons jaunes. Leurs grands yeux sont verts ou noirs, leurs cheveux cuivrés et leur peau de la couleur du parchemin ou du vieil ivoire. Chez eux, ils portent des robes larges et de grands chapeau de paille. En bateau ou en pays étranger, ils se rabattent sur des tenues plus pratiques. Les Lantannes font beaucoup de troc mais utilisent entre eux des pièces, particulièrement d'électrum et de platine. Les membres connus de l'actuel Ayrorque sont:

Ayrar: Thagr

Lantar: Bloenin.

Santar (ancien mot de la langue de Lantan, signifiant "autres"); Bhaemul, Thonn, Meskal, Ghundal, Ormthess, Kuthil, Ramatar, Lothna, Ulmreen et Theshna.

Les Lantannes n'aiment guère s'aventurer profondément sur le continent, mais ils ont des agents qui les tiennent informés des événements se déroulant dans les Royaumes et sur les compagnies de caravanes, notamment en Amn et à Eauprofonde, ayant la permission de commercialiser les marchandises du Lantan. On suppose que ces agents sont responsables de l'assassinat du marchand Arghul, qui avait une réputation de déloyauté fort répandue. Arghul était un important marchand d'Amn et de Port-Ponant, qu'on supposait membre du Zhentarim. En conséquence, on pense maintenant que les Lantannes sont fortement détestés par cette organisation.

INFORMATIONS LUDIQUES: A moins qu'une expédition sur Lantan ne soit organisée, les Lantannes les plus souvent rencontrés sont des marchands ou des agents. Sur le continent, ils utilisent le plus possible l'aide des travailleurs locaux, aussi seuls les chefs sont-ils généralement insulaires.

Le marchand Lantanne typique est aussi clerc de Gond, de niveau 5-10, et souvent accompagné par un groupe de gardes du corps (parfois Lantannes, souvent indigènes) au nombre de 3-12. Ces marchands préfèrent traiter leurs affaires avec douceur qu'en utilisant la force brute, bien que lorsque cette dernière se révèle nécessaire ils engagent des aventuriers.

Le Lantar, Bloenin, est un clerc de niveau 24 qui se délecte de l'interaction des systèmes, en particulier la politique et l'économie des gouvernements humains. Ceux qui auront la chance de le rencontrer le trouveront discret et très étrange, comme si des roues tournaient réellement derrière ses yeux verts.

Les vaisseaux du Lantan possèdent les mêmes capacités de base que les petits et grands vaisseaux marchands, hormis leur type de voile et la couleur de celles-ci. Les "lance-flammes" ont l'effet d'une boule de feu à 4 DV, de 1,5 m de diamètre, ayant une portée de 40 m. Les filets explosifs infligent 1-2 points de dégâts à une coque et 2-12 points aux individus les touchant au moment de l'explosion. Ils sont généralement jetés derrière les vaisseaux marchands poursuivis par des pillards.

Les marchands lantannes transportent des barres de commerce d'électrum et de platine, généralement de la valeur standard de vingt-cinq pièces d'or, marquées du symbole de Gond. Cet argent est considéré comme universel mais a causé bon nombre de bagarres lorsqu'il a été présenté sous les yeux d'individus venant de Château-Zhentil.

Enfin le peuple du Lantan a la manie des inventions. Un artificier, alchimiste ou inventeur découvrant une nouveauté ne tardera pas à trouver un Lantanne très persuasif (ou ses agents) sur le pas de sa porte, venu pour enquêter. On sait que le Lantan a obtenu l'usage de l'imprimerie par la nation magique méridionale d'Halruaa. On murmure que cette acquisition n'a été ni légale, ni convenable.

LES ILES LUNAE

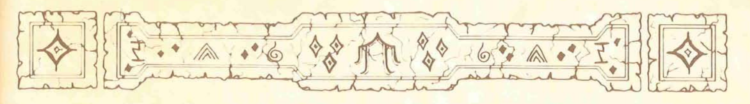
AU PREMIER COUP D'OEIL: Il s'agit d'un grand nombre d'îles situées au large de la Côte des Epées et divisées en plus d'une douzaine de petits royaumes. Ceux de la portion sud des îles sont habités par le Ppeuple, fermiers et pêcheurs qui étaient les habitants originaux de l'endroit. Les royaumes de régions nord des Lunaes sont aux mains des descendants de pillards Nordiques.

Les Lunaes abritent de nombreuses forêts de chênes, de bouleaux, de noyers, de pins et d'ifs. La plus grande partie du terrain est montagneuse et rocheuse ou basse, plate et marécageuse. Les côtes sont essentiellement rocheuses. Des tempêtes brutales balaient les îles durant les mois d'hiver.

LES NOTES D'EGLISORME: Les envahisseurs nordiques des Iles Lunae descendent de la même ethnie que les hommes de Luskan et de Ruathym, au nord. Leurs déprédations privent de plus en plus de terres le plus paisible Ppeuple. Les pillages se limitent la plupart du temps à un vol d'animaux et d'esclaves, mais il arrive que les Hommes du Nord s'installent sur une terre en la déclarant leur.

Les royaumes des Hommes du Nord sont dirigés par des Seigneurs de la Guerre - hommes forts et brutaux ayant atteint leur position grâce à une combinaison de volonté et de ruse. Ces royaumes n'utilisent l'agriculture qu'à un niveau de subsistance, considérant qu'il est plus honorable de piller que de s'éreinter à fertiliser le sol ou à pêcher.

Aucun roi des Hommes du Nord ne domine les autres, bien que plus l'armée ou la flotte d'un roi est importante, plus celui-ci possè-



de d'influence dans les Conseils. Thelgaar Maindacier, Grunnarch le Rouge et Raag Frappemarteau sont à l'heure actuelle les rois les plus puissants des Hommes du Nord.

Le territoire du Ppeuple est lui aussi divisé en plusieurs petits royaumes. Contrairement aux hommes du Nord, cependant, tous les rois prêtent allégeance au Grand-Roi qui réside dans la massive forteresse de Caer Callidyrr, sur l'île d'Allaron.

Le Ppeuple se concentre beaucoup plus que les Hommes du Nord à des tâches pacifiques telles que l'agriculture, la pêche, la chasse et le commerce. Leurs terres sont généralement plus hospitalières que celles de l'autre ethnie et produisent donc des produits agricoles de bonne qualité mais sont aussi une invitation permanente à l'avidité des envahisseurs.

Les solides vaisseaux de commerce du Ppeuple visitent toutes les Lunaes et longent également la Côte des Epées. Ils sont célèbres pour leur bonne tenue sur les mers les plus déchaînées. Ce sont cependant des navires lents et peu manoeuvrables, qui ne peuvent donc guère résister aux drakkars pirates des Hommes du Nord.

La plus grande des îles Lunae, Gwynneth, contient une petite région encore habitée par ses occupants initiaux. Il s'agit d'une large vallée ayant en son centre un grand lac froid appelé Myrloch. La région entière porte le nom de Val Myrloch, et les légendes lui attribuent une nature enchantée, aussi bien chez le Ppeuple que chez les Hommes du Nord. On y trouve de petits groupes de nains ostracistes et de géants firbolgs.

Val Myrloch est un endroit d'enchantement et de beauté. Certaines créatures possédant une faveur spéciale de la Mère Terre y résident. Parmi elles on peut citer une licorne, des dragons des bois et une meute de chiens-loups, qui dorment dit-on depuis des dizaines d'années, ne s'éveillant que lorsque la déesse les appelle pour leur confier une tâche particulière.

Un petit groupe de demi-humains portant le nom de Llewyrr habite parait-il lui aussi Val Myrloch; il s'agit d'un peuple elfique dont la population a dramatiquement diminué depuis l'arrivée des humains dans les îles. Les Llewyrrs ont l'apparence physique de minces elfes dorés mais leurs attitudes et leur mode de vie sont plus proches de ceux des elfes sauvages.

Toutes les races natives dominantes des îles Lunae, y compris le Ppeuple mais pas les Hommes du Nord, adorent une déesse visualisée comme la mère de toute vie, la terre elle-même. On la nomme souvent "Mère Terre". La parole de la déesse est annoncée par ses druides vivant dans les endroits les plus sacrés et les plus sauvages, plus proches de la terre elle-même que les humains qui l'habitent. Ces druides se considèrent généralement comme différents de ceux qui habitent le continent de Féérune. Ils sont polis, quoique distants et réservés, envers ces derniers.

Les Hommes du Nord vénèrent un aspect orageux de Tempus, dieu de la guerre, par l'intermédiaire de leurs propres shamans. Ceux-ci encouragent les enseignements de Tempus qui soutiennent leur conception du monde: une victime n'attendant que d'accueillir les bottes des pillards.

Durant les cent derniers hivers, des clercs prêchant les autres religions des Royaumes sont arrivés dans les îles Lunae et ont tenté de faire des adeptes. Ils ont généralement été mis à mort chez les Hommes du Nord et ont rencontré une incrédulité amusée parmi le Ppeuple. Dans le dernier cas, ils ont cependant réussi à faire quelques conversions, mais le Ppeuple demeure en grande majorité fidèle à sa foi d'origine.

Le conflit central des îles Lunae est la lutte entre les pillards et le Ppeuple. Bien que ces ceux groupes interagissent par le commerce, les ennuis ne sont jamais loin lorsqu'ils se rencontrent. Au sein de la société du Ppeuple, les conflits entre les nouvelles fois et la vieille religion sont courants. On discute aussi beaucoup des tactiques à adopter contre les Hommes du Nord. Des alliances entre les différents royaumes du Ppeuple peuvent être nouées et brisées.

INFORMATIONS LUDIQUES: On trouvera plus de renseignements au sujet des îles Lunae dans le roman de Douglas Niles, *Darkwalker on Moonshae*, et dans le second Supplément aux Royaumes Oubliés: FR-2, *LUNAE*.

MAGICIENS (Y compris Illusionnistes)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Dans de nombreuses races, et notamment l'humanité, certains individus ont le pouvoir de canaliser les énergies magiques ambiantes du monde pour produire les effets qu'ils désirent. Dans les

Sceaux des Mages



Syluné de Valombre



Vangerdahast du Cormyr



La Simbule



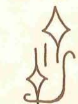
Aerbront de Daerlune



Aldeguth de Mulhessen



Azala de Téziir



Azagartha Nimune de Hautelune



Royaumes Oubliés, on appelle cela la magie ou "l'art", et il en existe un grand nombre d'adeptes.

LES NOTES D'EGLISORME: On rencontre de nombreuses sortes de lanceurs de sorts dans les Royaumes Oubliés, et bien que plusieurs universités et écoles de magie prennent leur essor, la majorité des lanceurs de sorts apprennent leur art de la manière traditionnelle: en devenant l'élève d'un mage de plus haut niveau. Après des années de ce que l'étudiant considère en général comme des tâches ardues et déplaisantes, son maître commence à lui enseigner les tours (cantrips) les plus simples, avant de passer un peu plus tard aux premiers sorts. Tout en apprenant les bases de son art, le jeune magicien part généralement en voyage pour acquérir sa propre expérience. Certains ne vont pas plus loin dans leurs errances, cherchant vite une existence plus aisée. D'autres périssent rapidement. Ceux qui survivent retournent voir leur maître, ou un autre, de plus grande expérience, pour apprendre des sorts plus puissants et partager avec eux ce qu'ils sont découvert.

Les universités et écoles de magie fournissent le même type d'enseignement sur une grande échelle, de nombreux sorciers et sages étant présents pour enseigner diverses spécialités. Il s'agit d'une nouveauté dans le Nord, n'étant devenue populaire que durant les dix derniers hivers, mais ces établissement sont plus communs (et aussi plus chers) dans le Sud. Aux abords de la ville de Beregost se trouve une vieille école de magie, désormais en ruines, qui a fait figure de précurseur.

Les universités, telles que nous les connaissons actuellement, enseignent des connaissances en magie générales et se trouvent dans les plus grandes cités, telles qu'Eauprofonde, ou opèrent à partir d'une série de demeures privées, comme en Cormyr. Elles peuvent former un apprenti-mage en quelques années. Les écoles de Magie sont similaires, bien qu'elles tendent à se concentrer sur des disciplines particulières, telles que les illusions, la magie nécromantique ou les altérations. Aujourd'hui la plus grande partie des mages puissants ont reçu un enseignement privé, mais un pourcentage croissant des jeunes lanceurs de sorts vient des universités et des écoles.

Les gens exerçant les arts magiques se rencontrent dans la plupart des milieux et on trouve d'anciens mages aussi bien parmi les marchands que chez les courtisans. Nombreux sont ceux qui vivent de leurs talents, que ce soit en tant que magiciens de cour, aventuriers ou sages (ces derniers étant les moins payés et les moins reconnus). Ils consacrent souvent de longues périodes à la fabrication d'objets magiques. Lorsqu'ils partent en aventure, ils recherchent tout aussi bien de l'argent pour financer leurs recherches que des objets magiques à étudier ou des livres pour étendre leurs connaissances.

Les magiciens mettent généralement au point une "rune de signature" qu'ils utilisent pour identifier leurs possessions, signer de leur nom ou marquer/avertir d'autres individus. Plus un mage gagne en puissance, plus nombreux sont les individus qui reconnaissent la rune comme celle d'un homme (ou d'une femme) avec qui il vaut mieux ne pas se quereller. Certaines runes étant en rapport avec des sorts, les gens du commun ont tendance à se méfier des objets marqués ainsi. Une partie des runes les plus connues se trouvent sur ces pages. Il n'y a aucune loi officielle interdisant de violer la signature d'un autre mage ou de l'utiliser sans sa permission. Les personnages puissants tendent à punir de telles activités eux mêmes pour décourager d'autres amateurs éventuels.

INFORMATIONS LUDIQUES: Magiciens et Illusionnistes des Royaumes Oubliés se conforment aux règles décrites dans le Manuel des Joueurs et le Unearthed Arcana. Qu'ils soient issus d'un enseignement universitaire ou privé, leurs origines sont similaires. Si le personnage vient d'une grande cité, il peut choisir. Si ce n'est pas le cas, il y a 90% de chances pour qu'il ait reçu l'enseignement d'un unique maître (les 10% restants impliquent une origine bien particulière, comme les îles Lunae, et un entrainement reçu dans une académie de magie.)

Un magicien peut gagner des sorts additionnels grâce à un mage de niveau suffisant, de la manière expliquée dans le GDM. La puissance d'un sort n'est généralement pas dépendante de sa provenance.

Les magiciens réapprennent leurs sorts dans des livres-de-sorts, dont ils possèdent généralement deux copies, l'une réservée aux voyages, et la seconde, plus complète, qu'ils conservent chez eux. De tels livres sont très importants. Il existe de plus un certain nombre d'ouvrages spécialisés, ayant appartenu autrefois à des magiciens, qui sont extrême-

Sceaux des Mages



Bascor de Suzail

Durlan de Selgonte



Eglisorme de Valombre



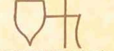
Gondal de Baldur



Gondeth de Port-Ponant



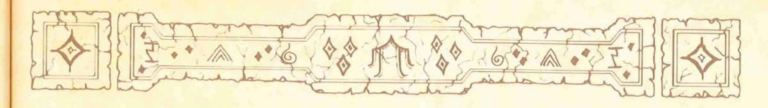
Khelben "Bâton Noir" Arunsol d'Eauprofonde



Tandar d'Eauprofonde



Tersonm de Port-Ponant



ment recherchés pour les sorts originaux qu'ils contiennent. Ces ouvrages sont décrits dans le *Livret de Référence du MD.*

Enfin, la rune de signature d'un mage peut être créée à n'importe quel moment, bien qu'il ne soit pas conseillé de la modifier après sa création. Elle est utilisée dans tous les sorts qui requièrent une écriture (y compris *Symbole*) et sur les objets non-magiques afin d'en indiquer la propriété, ainsi que pour les messages. dans un monde où la majorité de la population parle, mais ne lit pas, une langue commune, de telles runes sont importantes pour enseigner aux ignorants et avertir les gens prudents.

LA MAISON DE FER

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Maison de Fer est la cour royale du plus célèbre royaume de nains, les Mines de Téthyamir, au nord de la Vallée Perdue. Elle est aujourd'hui en exil.

LES NOTES D'EGLISORME: La Maison de Fer est la famille royale des nains dominant autrefois les riches mines de Téthyamir, forcée aujourd'hui de se cacher pour échapper aux orques et hobgobelins menés par des diables qui l'ont chassée avec l'aide du Zhentarim. La Maison de Fer est menée par Ghellin, le Roi-en-Exil. Les Nains des pays de la Mer Intérieure parlent du "jour où le roi retrouvera son trône" et travaillent à son avénement. Ghellin a correspondu avec Doust du Valombre, via les elfes désormais disparus de la Cour Elfique, mais l'endroit où il se cache à l'heure actuelle et la taille de la communauté qu'il dirige sont inconnus. Pour avoir plus d'informations à ce sujet, voir la rubrique "NAINS".

MARAIS DE CHELIMBRE

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Le marais de Chélimbre est une étendue d'environ 3000 Km2 de terrain bas situé à la source du Fleuve Sinueux. C'est une fondrière brumeuse, envahie par la végétation, parfois brisée par de petits tertres. On peut y trouver bon nombre de ruines.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce vaste marais est connu pour être habité par des hommes-lézards et autres créatures hostiles aux hommes. On dit que les hommes-lézards sont menés par un spécimen géant nommé Kront. Leurs forces patrouillent dans les marais, équipées des armes qu'elles peuvent voler à leurs victimes. Voici comment on explique traditionnellement la formation du marais:

"Durant les premiers jours d'Eauprofonde, avant le déboisement de l'ouest de ce domaine et l'envoi du bois en aval du Fleuve Sinueux pour la construction des grands vaisseaux d'Orlumbar, le pays aujourd'hui marécageux était gouverné par Chélimbre le Fier. Celui-ci était aussi riche que décadent, et passait ses jours dans les bois occidentaux, chassant le sanglier sauvage et organisant des fêtes orgiaques dans son grand palais. Lorsque l'on parle de la richesse de Chélimbre, on ajoute généralement qu'elle était plus grande que celle de la plupart des rois, en or et en superbes tapisseries. Pourtant il préférait à toutes ces choses les frissons que lui procuraient la dive bouteille et le sang des sangliers à l'agonie.

"En ces temps, le Fleuve Sinueux jaillissait du coeur d'un rocher situé au sud-est du château de Chélimbre. Un printemps, vers la fin du règne de celui-ci, un mage construisit sa tour sur ce rocher, utilisant l'aide d'élémentaux, si bien que la tâche ne lui prit que quelques jours. L'étonnement de Chélimbre n'eut d'égale que sa colère, et il prit les armes pour chasser l'envahisseur de ses terres. Le Magicien du Rocher (car on ne lui connait pas d'autre nom) changea en pierre les guerriers de Chélimbre et envoya des boules de feu dans le château du prince. En désespoir de cause, celui-ci fit venir d'Iriaebor un archimage, nommé Taskor "le terrible", spécialisé dans la résolution des problèmes magiques contre monnaie sonnante et trébuchante (en d'autres termes "assassinats de magiciens").

"Taskor et le Magicien du Rocher s'affrontèrent au soir de la Mi-Eté, chacun faisant appel à une puissante magie, les sorts le disputant aux élémentaux, et leur bataille provoqua de grands dégâts. Le rocher fut détruit et les deux magiciens disparurent (pour ne plus reparaître dans les Royaumes). Les élémentaux d'eau que le Magicien gardait dans sa tour devinrent enragés et dévastèrent une porte partie des terres du Prince, inondant son château et abattant Chélimbre lui-même".

Voilà ce qu'on raconte de la formation du marais qui porte le nom du Prince Chélimbre. le site de son Château - que les légendes locales appellent la Forteresse du Prince Noyé - n'est plus discernable car de nombreux arbres et tertres broussailleux s'élèvent audessus des eaux du marais. De plus les événements rapportés plus haut se sont déroulés il y a bien longtemps. On dit que Chélimbre vit toujours grâce à des moyens mystérieux, et qu'il garde les richesses de son château englouti contre ceux qui cherchent à les "souiller".

MARCHANDS (COMPAGNIES DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: La vitalité des Royaumes repose en grande partie sur le commerce, et c'est grâce à celui-ci que de nombreuses nations se sont créées. La clef de voûte de ce commerce est constituée par les différentes compagnies marchandes qui transportent, protègent et stockent les marchandises.

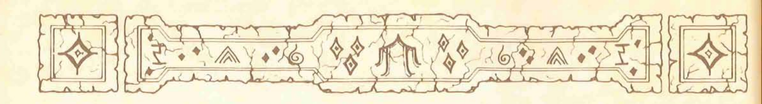
LES NOTES D'EGLISORME: Les compagnies marchandes des Royaumes sont nombreuses et leurs effectifs changent régulièrement. On trouvera ci-dessous les six principales organisations internationales se rencontrant à l'heure actuelle dans les pays de la Mer Intérieure (et sur la Route de commerce rejoignant la Côte des Epées) D'autres compagnies de caravanes importantes sont mentionnées dans la rubrique concernant Scornubel, cette ville étant une étape fréquentée par bon nombre de marchands.

La plupart des marchandises sont transportées par caravanes pour des raisons de sécurité. La majorité de celles-ci sont menées par des maîtres de caravanes indépendants qui n'exhibent généralement ni insigne ni couleurs. Certaines caravanes sont commanditées ou supervisées directement par une cité ou un pays et portent alors le symbole de l'endroit. Les caravanes de l'Amn sont ainsi marquées, ainsi que celles du Zhentarim, qui portent la marque de Château-Zhentil.

Les grandes compagnies, telles que celles figurant ci-dessous, créées par l'amalgame permanent de plus petites compagnies de caravanes, généralement en différents endroits afin que la nouvelle organisation contrôle une route ou une zone stratégique, sont connues sous le nom de "Priakos." Les alliances de petites compagnies indépendantes, pour la sécurité des voyages, portent le nom de "Transmarches".

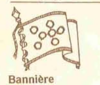
Ces compagnies internationales principales sont:

Les Six Coffres (Priakos): Baptisée ainsi pour représenter les six riches marchands qui la



Signes Marchands

Compagnie Marchande des Sept Soleils



Bannière

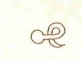


Signe de Piste

Compagnie Marchande des Mille Têtes



Bannière



Signe de Piste

Compagnie Marchande de l'Œil de Dragon





Bannière





Signe de Piste

Compagnie Marchande du Véritable Ecu

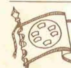


Bannière



Signe de Piste

Compagnie Marchande des Six Coffres



Bannière



Signe de Piste

Le Trône de Fer



Bannière



Signe de Piste

créérent, cette compagnie est dirigée par Thelve Baruinheld de Berdusk et possède des bases dans cette cité, à Eauprofonde, à Lunargent, à Priapurl et à Selgonte. Elle est puissante, efficace et prospère, mais seuls quatre de ses fondateurs originaux sont encore en vie (Ultramm de Selgonte, Syntel d'Iriaebor, Maftan d'Eauprofonde et Szwentil de Marsembre).

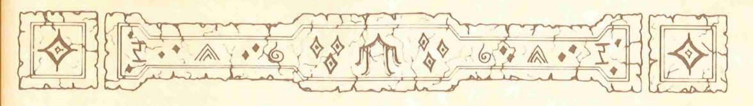
Le Véritable Ecu (Priakos): Basée à Telpir, cette organisation professionnelle construit ses propres chariots, entraine et équipe ses propres gardes, le tout avec efficacité. Peu de bandits osent attaquer ses caravanes; même les orques les épargnent lors de la majorité des voyages. Ses tarifs sont élevés mais elle effectue presque toujours ses livraisons, aussi l'argent n'a-t-il cessé d'affluer dans ses coffres durant les huit saisons de son existence. Le Maître Marchand du Véritable Ecu, Dzentraven Thiomtul, s'est vu attribuer l'invention des "chariots de destination" scellés, dans lesquels les marchandises de nombreux petits exportateurs, devant atteindre une même destination, sont emballées ensemble, plutôt que d'utiliser la méthode traditionnelle de répartition par poids ou par encombrement.

L'Oeil du Dragon (Transmarche): Basée à Cimbar, possédant des bases-étapes à Iriaebor et Elturel, cette compagnie est la plus ancienne des Transmarches. Elle a été créée par deux frères marchands, lassés de n'envoyer leurs marchandises par voie de terre afin d'éviter les pirates de la Mer Intérieure, que pour se les faire dérober par les bandits, sur les longues routes à l'ouest de Port-Ponant, et peu désireux de payer des gages exorbitants aux maisons marchandes de Port-Ponant pour que leur cargaison accompagne les caravanes bien gardées de ces dernières. Les frères, Iltravan et Chéthar, dirigent toujours la Transmarche, mais ont pris deux associés mineurs: le Mhalogh de Mordulkin (un petit noble), et Benzettar de Suzail.

Les Sept Soleils (Transmarche): Le nom de ce groupe fait référence aux associés largement dispersés qui le composent, ayant converti leurs propres petites compagnies marchandes en bases régionales, fournissant chevaux, boeufs de trait, charriots et gardes engagés localement. Les sept associés sont Jhasso de Baldur (autrefois des "Chariots de Jassho", célèbre et rapide compagnie qui opérait le long de la Côte des Epées lorsque les guerres, les pirates ou le climat interdisaient le transport par voie de mer); Ecu d'Everlund; Pomphur d'Almraiven; Chond de Calonte; Alvund d'Ormpettarr; Dzunn de Sheirlatar; Naama de Milvarune. Cette Transmarche possède en général les gardes les plus efflanqués et les plus mauvais chariots. Fort lente, elle est souvent attaquée par les bandits, mais ses tarifs la rendent cependant compétitive sur la plupart des routes.

Les Mille Têtes (Transmarche): Dirigée par l'ancien aventurier Bhavaran Bharkantos depuis sa place-forte située à l'est de Riatavin, cette Transmarche n'opère que sur une seule route: d'Eauprofonde à Montéloy, via Scornubel, Berdusk, Iriaebor, Priapurl, Arabel et Essembra. Son nom fait référence au "millier" de petits équipages ne comptant que de un à douze chariots qui bénéficient de ses services. Bharavan recrute des aventuriers "retraités" pour garder ses caravanes et propose des tarifs de faveur aux petits marchands. Ses gardes sont rudes et infatigables. Ils ont l'ordre de poursuivre et d'abattre tous les pillards, aussi rares sont les bandits d'occasion qui s'attaquent deux fois aux caravanes des Mille Têtes. Bharavan n'hésite pas à payer grassement pour que ses instructions d'abattre les pillards soient respectées.: un jour il a passé deux mois d'été a traquer et abattre tous les membres d'une tribu d'orques, les Crocs Empoisonnés, qui harrassait régulièrement ses caravanes, à l'est d'Iriaebor. Il a alors fait empaler les corps sur des poteaux qu'il a plantés le long de la Route de Commerce, chaque cadavre portant la marque des Mille Têtes. Il est encore possible de voir quelques uns de ces poteaux, bien que leur message sinistre se soit depuis longtemps effacé, sauf pour un crâne et un ou deux os occasionnels.

Outre ces "Lignes Majeures", il existe un certain nombre d'autres organisations commerciales. la Ligue des Marchands, basée à Baldur, est un groupe favorisant la sécurité des marchands par de bonnes routes, sur lesquelles circulent des patrouilles, par des tours-étapes faciles à défendre, ainsi que par des caravanes fortes, bien dirigées et bien défendues. La Ligue est la rivale des Rois-Marchands d'Amn et du récent Trône de Fer. Elle mène de nombreuses caravanes à destination pour le compte de petits maîtres de caravanes indépendants - et ce à des tarifs très raisonnables. Les membres principaux de la Ligue



sont Irlentrye, Zorl Miyar et Aldeth Sashenstar. Tous trois sont de prospères marchands résidant à Baldur. La Ligue est cependant une organisation sur le déclin: l'essor des différentes transmarches remplace ses fonctions et sape ses soutiens traditionnels.

MARSEMBRE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Marsembre est la deuxième ville du Cormyr, en taille, et tout comme la capitale, Suzail, c'est un port du Lac des Dragons. Marsembre est construite sur une série de petites îles, chacune étant sillonnée par un bon nombre de canaux.

LES NOTES D'EGLISORME: Marsembre est la Cité des Epices, ainsi nommée parce que quatre familles marchandes rivales importent et exportent par bateau des épices dans des pays éloignés, sur les bords de la Mer Intérieure, monopolisant la plus grande partie du commerce des condiments de la région.

A cause du grand nombre de petits bateaux de pêche qui sont rattachés à son port (ou bien s'ancrent à l'embouchure de la Whelounne mais viennent vendre ici leurs prises), Marsembre est le port de commerce du Royaume.

Marsembre est tristement célèbre pour le réseau intriqué de canaux étroits, sinueux - à la manière d'égoûts - qui la sillonent toute entière. Des blocs de pierre relient les étages supérieurs des bâtiments voisins, et de frèles esquifs manoeuvrés à la gaffe naviguent dans les rues. La terre ferme et plate est fort rare à Marsembre, aussi seuls les riches et le gouvernement possèdent de grandes plazas au-dessus du niveau de l'eau.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les petits bateaux utilisés dans les canaux de Marsembre doivent être considérés comme des "radeaux", bien que leurs dimensions soient de 2,5 à 3 m de long et de 60 cm à 1,2 m de large.

Marsembre est gouvernée au nom du roi par Ildoul, un politicien arriviste qui ne conserve son emploi qu'en se plaignant de sa difficulté, si bien que nul ne le convoite. La rumeur prétend qu'Ildoul vole la couronne, mais jusqu'ici tous les impôts ont été dûment versés. Ildoul est un cavalier de niveau 7, d'alignement neutre.

MELVONTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Melvonte est une grande communauté aux multiples murailles, située au nord de la Mer de Lune, sur la frontières sud du pays de Thar

LES NOTES D'EGLISORME: Melvonte est un endroit froid et austère dont la population se montre généralement inamicale et impitoyable. La ville a perdu une bonne partie de son influence au cours des années, sa chute s'étant achevé par une guerre navale catastrophique contre Château-Zhentil. Elle est à l'heure actuelle en proie à une guerre civile, plusieurs familles rivales se battant pour obtenir le contrôle de la ville.

MER DE LUNE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Mer de Lune est une grande mer d'eau douce, reliée à la Langue de Dragon et à la Mer Intérieure par le fleuve Lis. Elle est dominée par les cités de Mulmastre, de Melvonte, de Montéloy et de Château-Zhentil.

LES NOTES D'EGLISORME: Un certain nombre de civilisations ont connu grandeur et chûte au cours des ans dans la région de la Mer de Lune. Les cités de Mulmastre, Château-Zhentil et autres sont bâties sur leurs ruines. La Mer elle-même est assez peu profonde. En son centre se trouvent des ruines sous-marines qu'on appelle Le Château Englouti ou Le Beffroi des Profondeurs. L'origine de ces ruines est inconnue.

MER DES EPEES

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Mer des Epées est la portion de la Mer Sans-Trace bordée à l'est par la Côte des Epées, à l'ouest par les Iles Lunae et au sud par les Iles Nélanther. Voir COTE DES EPEES

MERCENAIRES (COMPAGNIES DE)

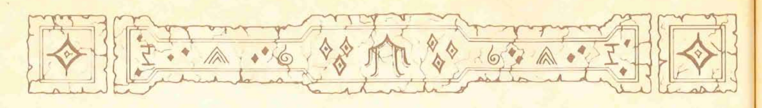
AU PREMIER COUP D'OEIL: Il existe un grand nombre de groupes privés, n'ayant prêté allégeance à aucun roi, aucun maître, qui ne combattent que contre de l'or et dans l'espoir de se livrer à d'éventuels pillages. Ces groupes, les Compagnies de Mercenaires, constituent un point de rencontre commun pour individus exceptionnels pouvant changer le cours de l'histoire des Royaumes.

LES NOTES D'EGLISORME: Il existe de nombreuses compagnies de mercenaires dans les Royaumes, grandes ou petites. Elles apparaissent et disparaissent constamment avec le passage des saisons, si bien qu'il est impossible d'en dresser une liste exhaustive. On trouvera ci-dessous la descriptions des groupes les plus importants dans le Nord, les pays de la Mer Intérieure et la longue route de commerce les reliant.

Les compagnies de mercenaires sont des institutions célèbres et établies depuis longtemps dans les Royaumes Oubliés. Les plus célèbres, aujourd'hui séparées, étaient peut-être les "Hommes du Clair de Lune" et les subséquents "Hommes de Minuit" qui existent toujours, sous la forme d'une fraternité mystérieuse plus que d'une force combattante. Ces deux groupes ne durèrent que le temps d'une génération, bien que leurs exploits et batailles soient connus d'Eauprofonde jusqu'en Thay. Certains groupes maintiennent une tradition héréditaire, et dans certains cas très rares (comme la maison Obarskyr en Cormyr) ont formé les bases de nations et dynasties.

Les humains ne sont pas la seule race à posséder des compagnies de mercenaires. On en connait quatre formées d'ogres: l'Epine, le Sceau Bleu, les Briseurs d'Ecus et les Crocs. Il existe aussi une compagnie de mercenaires formée de trolls, la Griffe, qu'on dit sous le contrôle de puissants lanceurs de sorts ou d'Illithids (flagelleurs mentaux). On trouvera ci-dessous la description de quelques compagnies humaines, suivie de quelques informations ludiques. Des directives générales concernant la manière d'engager des mercenaires figurent plus bas.

Les Griffes Noires: Basées à Iriaebor, les Griffes Noires effectuent la plus grande partie de leurs contrats sur les routes de commerce situées à l'est et à l'ouest de cette cité, soit en tant que garde nombreuse et bien armée d'une importante caravane, soit en tant que pillards engagés pour attaquer une caravane gardée par d'autres. On prétend que les Griffes Noires attaquent parfois des caravanes "gratuitement", pour montrer à ceux qui ne les ont pas engagées pour les garder qu'ils feraient mieux de se raviser la prochaine fois. Les Griffes Noires sont menées par Taurgosz "Dixmarteaux" Khosann. Leur quartier général est une petite citadelle construite contre l'intérieur de la muraille sud-est de la cité. Les Griffes Noires sont généralement en bons ter-



mes avec la ville; leurs incartades périodiques sont pardonnées en échange de leur aide efficace en période de troubles.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Griffes Noires comprennent 110-120 hommes d'armes, ce qui est un chiffre courant pour les petits groupes de mercenaires. Ce qui différencie celui-ci est que 80 de ses membres sont des guerriers de niveau 2-4. Le chef, "Dixmarteaux" Khosann est un guerrier de niveau 9.

La Hache Sanglante: Basée à Soldabar, la Hache Sanglante fut originellement fondée, il y a une quarantaine d'hivers, comme une organisation de nains. Un groupe de nains, connu sous le nom de "Transgresseurs", à cause de leurs crimes et de leurs actes bafouant l'enseignement de Moradin le Forgeron des Ames, fut chassé d'Adbarrim (cette zone de souterrains située sous la citadelle d'Adbar, dans le Nord) et commença à se louer à qui voulait bien le payer. Durant l'accomplissement de ses contrats, la Hache Sanglante combattit plusieurs bandes de brigands, une armée d'orques aux ordres d'Eldoul, le père de l'actuel Roi Graul, Seigneur des orques du Nord, et des pillards venus de Luskan. Durant ces combats, qu'on ne s'attendait la plupart du temps pas à les voir gagner, de nombreux guerriers nains furent tués et l'aventurier nain Deldagg Huldgrym leur chercha des remplaçants à Baldur, Port-Ponant et dans le Golfe de Vilhon. Deldagg commanda la Hache Sanglante jusqu'à sa mort (de tuberculose) en 1306 CV.

Son successeur direct, qui commande toujours la Hache Sanglante, est l'humain Velkor "Au Bras Vaillant" Minairr. La Hache Sanglante se compose d'hommes armés de lances de fantassins, de frondes et de haches; ils sont montés mais mettent généralement pied à terre pour livrer bataille. Leurs vétérans sont au nombre d'une soixantaine (dont moins d'une demi-douzaine de nains). Ils peuvent en enrôler 15 ou 20 de plus si nécessaire.

INFORMATIONS LUDIQUES: La Hache Sanglante comprend 80 individus de niveau 2, dont moins d'une douzaine sont désormais des nains. Leur chef, Velkor, est un guerrier de niveau 11.

Le *Poing Enflammé* est l'une des plus grandes compagnies de mercenaires en activité actuellement. On la rencontre généralement à Baldur, où son chef Eltan est Duc (voir BALDUR). Le Poing a accompli sa part d'exploits, notamment contre d'autres compagnies de mercenaires - comme les groupes non-humains.

Le poing se compose d'environ 2.000 (!) hommes et les ressources de la ville de Baldur sont nécessaires pour subvenir à ses besoins lorsqu'il n'est pas en activité. C'est la mieux organisée de toutes les compagnies, puisqu'elle dispose d'éclaireurs, de soutien, de moyens de transports et autres additifs dont la plupart des groupes laissent la responsabilité à leur employeur. Le Poing est cher, même en fonction des tarifs de mercenaires, compte tenu de ses effectifs et du fait qu'AUCUN de ses soldats de première ligne ne soit d'un niveau inférieur au 5ème. Ceci fait du groupe une arme incroyable sur un champ de bataille, que ne peuvent cependant s'offrir que les nations ou les individus très très riches (ou très très fâchés).

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Poing Enflammé, la plus puissante organisation mercenaire des Royaumes Connus, est détaillé pleinement dans le Livret de Référence du MD. Les joueurs ayant l'intention de s'emparer du monde devraient être avertis de l'existence de telles organisations.

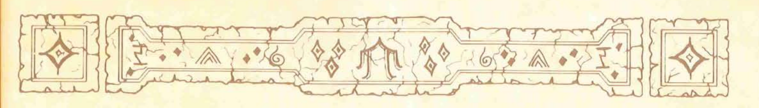
Compagnie des Mindulgolfes: Basés à Priapurl, les Mindulgolfes sont peut être les mercenaires les plus extraordinaires de tous les Royaumes. Il s'agit d'un groupe de guerriers expérimentés de toutes races - y compris certaines qu'on ne considère généralement pas comme intelligentes, telles que mimiques ou pêcheurs des cavernes. Le chef de cette bande étrange est l'extrémement charismatique Gayrlana, "La Dame à l'Epée", qui en plus de sa beauté possède un véritable génie tactique, exploitant au maximum les différents talents naturels de ses soldats. Gayrlana est célèbre pour avoir abattu en un seul combat dans les rues de Téziir un Sorcier Rouge du Thay, Thongh Mirr. Elle expliqua cet exploit par la phrase devenue dicton: "l'acier est plus rapide que l'Art".

Les Mindulgolfes peuvent aligner 70 hommes d'armes en armure, montés, mais leurs effectifs totaux, y compris les monstres, est supposé aux alentours de 180. La forteresse de Gayrlana est un château appelé Mindulgolfe, situé au sommet d'un piton rocheux dans les collines dominant Priapurl. Il est réputé pour être gardé en permanence par de nombreux monstres de la compagnie. Les bureaux de celle-ci se trouvent à Priapurl même, près de l'auberge de l'*Arche Noire.*

INFORMATIONS LUDIQUES: Gayrlana est une guerrière de niveau 10, avec un charisme de 18 et - si le MD choisit d'autoriser les capacités psi - la discipline de Télépathie. Elle est spécialisée dans l'utilisation de l'épée longue et du Dardfouet, celui-ci étant une épée extrêmement fine venant des pays du sud de l'Unther, infligeant 1-6 points de dégâts, quelle que soit la taille de l'adversaire, et pouvant aussi être utilisée comme un fouet.

L'exacte composition de la compagnie de la Dame à L'Epée est inconnue et les rapports à ce sujet ne cessent de se modifier, puisque les vieilles créatures la quittent (ou se font dévorer) et que d'autres arrivent pour les remplacer.

L'Ordre du Sanglier Bleu: Basé à Château-Spulzyr, en Amn, cet Ordre est un groupe dont la fréquentation est réservée aux guerriers expérimentés relativement aisés, chacun d'entre eux devant recevoir l'approbation de la "Tête du Sanglier" - un conseil régnant formé de sept guerriers. Celui-ci maintient un effectif d'"Epées" (membres agréés), pouvant tous être expulsés à n'importe quelle moment pour mauvaise conduite. Les membres peuvent choisir de participer ou non à n'importe quelle activité de l'Ordre (s'il y a trop de volontaires pour un travail peu payé, c'est l'ancienneté qui décide). Chaque membre participant reçoit une part du salaire. Il peut agir seul ou engager autant d'assistants/agents (autres personnages non-membres, comme des magiciens, des hommes d'armes ou des animaux dressés) qu'ils le désirent - bien qu'ils soient alors responsables de leurs actions, de leur paiement et de leur entretien. Certains membres, handicapés par l'âge, la maladie ou les blessures, ne peuvent plus se battre et ne sont représentés que par leurs employés - lesquels peuvent fort bien, si leurs services sont satisfaisants, devenir des membres à part entière. L'expérience collective des membres de l'Ordre a valu à celui-ci une réputation de prudence et d'intelligence dans l'exécution de ses contrats, bien que sa méthode de partage du salaire signifie généralement qu'assez peu de guerriers se mettent à l'oeuvre lorsque l'Ordre est engagé. La composition totale de l'Ordre n'est connu que de la Tête, mais la plupart des membres travaillant dans une région donnée se connaissent.



On pense que la compagnie totalise environ 400 membres. De nombreux aventuriers en font partie, et il est possible qu'ils ne soient pas disponibles pour une tâche donnée, en fonction de leurs propres activités (et de la récupération nécessaire après celles-ci). L'insigne de l'Ordre représente une tête de sanglier bleue, bouche ouverte, défenses visibles, regardant vers la droite - généralement sur fond rouge, roux ou argenté.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les niveaux et capacités des membres de l'Ordre sont variables et vont du 3ème au 10ème niveau, la moyenne se situant environ à 6. Le Conseil détermine le nombre d'individus, leurs niveaux et l'identité des chefs devant être assignés à une mission particulière. Ceux qui désirent leur aide doivent se présenter en personne (ou envoyer un serviteur) au quartier général situé en Amn. Les membres de la "Tête de Sanglier" sont tous des guerriers d'alignement Loyal Neutre. Il s'agit de:

Thantan Rhyrdyl, niveau 12.
Sinnom Thul, niveau 9.
Ghont Tavvas, niveau 10.
Gaurundur Thasz, niveau 10.
Bromdurr Tathen, niveau 11.
Dustar Klathor, niveau 11.
Ristamar Rhaal, niveau 10.

INFORMATIONS LUDIQUES GENERALES: Les groupes de mercenaires font en général payer leurs services assez cher, en fonction de leurs qualités. Un homme d'arme moyen faisant partie des groupes précités gagne 1 pa/jour, plus 5pc si l'employeur ne peut fournir nourriture et boisson; un guerrier de niveau 5 ou plus gagne 1po/jour plus, généralement, des bonus relatifs à des réussites particulières, ainsi qu'une part des trésors ou butins récoltés. Les opérations de petite envergure peuvent être négociées facilement, mais dans le cas de groupes importants, la plupart des cités-états ne peuvent s'offrir qu'une portion d'une compagnie.

En plus du prix standard cité ci-dessus, plusieurs autres points sont généralement négociables:

. Partage du butin, s'il y en a. Les mercenaires prenant part à un siège - tâche longue et pénible - demanderont toujours une part des trésors de la cité ou du château assiégé.
. Risques. Les situations dangereuses (plus que de se lancer dans la mêlée sur un champ de bataille) peuvent demander un paiement supplémentaire. De telles situations comprennent: ennemis menés par un être puissant venu d'un autre plan, nation ennemie possédant une école de magie (tels que les magiciens guerriers du Cormyr), nations ennemies ayant une rancune tenace contre le groupe de mercenaires.
. Transport. Une compagnie de mercenaires est responsable de son propre transport. Si l'employeur veut s'assurer que ses mercenaires arrivent un jour donné à un endroit donné, il devra verser une "allocation de transport". Bien que cet argent soit reconvertible, il est en général effectivement utilisé pour amener l'organisation en place.
. Durée. Le prix par jour prend effet depuis l'accord initial ou bien à partir du moment où la compagnie part pour accomplir le contrat, jusqu'à ce que la bataille, la saison, ou la période du contrat soit achevée. La durée doit être fixée à l'origine et les mercenaires quitteront le terrain après avoir mis un ennemi en déroute si celui-ci se réfugie dans une place-forte nécessitant un long siège (non négocié).
. Codes d'honneur. Ceux-ci varient de groupe en groupe et peuvent inclure des questions telles qu'épargner les innocents ou les hommes désarmés, prendre des prisonniers et savoir si ce sont les mercenaires qui en ont le contrôle ou leur employeur, épargner les membres vaincus/capturés des autres compagnies de mercenaires. Les mercenaires préfèrent en général se rendre à des gens de même profession qu'aux autorités d'une nation, car les premiers n'exigeront d'eux que de l'argent ou des services, alors que les seconds ont une fâcheuse tendance à abattre ou à emprisonner les vaincus.
"don". C'est une pratique plus commune dans le Nord que dans les régions de la Mer Intérieure. Il arrive que l'employeur, nation ou cité, fasse passer la pilule en offrant aux capitaines des mercenaires de l'or supplémentaire ou des objets magiques pouvant les aider au cours de leurs batailles. Cette pratique est commune au sein des Royaumes, mais essentiellement utilisé au nord d'Eauprofonde - où un cadeau convenable fait à un capitaine peut abaisser le coût total du contrat jusqu'à 10%, alors qu'un cadeau mal choisi peut faire passer le capitaine entre les mains d'un autre employeur.
. Traîtrise. Les capitaines de mercenaires qui se retournent contre leur employeur se retrouvent souvent au chômage et se rabattent sur le banditisme, aussi la règle générale est-elle de se conduire de façon honorable. De même, un employeur qui trahit un groupe de mercenaires par ses actions, ou en refusant de remplir sa part du contrat, se rendra non seulement compte qu'il lui est difficile d'engager d'autres mercenaires, mais aussi que des membres du groupe trompé n'attendent que l'occasion de lui donner une leçon, afin qu'il serve d'exemple à d'autres employeurs perfides éventuels.

LES MENESTRELS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les Ménestrels forment une mystérieuse organisation d'aventuriers de haut-niveau, en particulier bardes et rangers, opérant dans le Nord. Leurs but, leurs effectifs et leurs identités exactes sont inconnus, bien qu'on connaisse certains de leurs membres.

LES NOTES D'EGLISORME: Voici les paroles du Druide Briadorn du Cercle de Valombre, citées par le ranger Florin Fauconnier:

"Les rangers et les bardes de grand pouvoir sont rares, Florin; hormis certains comme le barde Mintiper, par exemple, ou les rangers Thulraven et Estulphore, la plupart sont membres du groupe mystérieux connu sous le nom de Ménestrels.

"Il est possible qu'Oragie Main-dargent soit l'une d'entre eux, mais je te souhaite bien du plaisir si tu veux t'en assurer. Je te parle de cela aujourd'hui car nous tous, et tous les bardes, devons respecter les buts des Ménestrels: ils abattent ou détournent les activités qui contrarient leurs désirs, aussi ta propre cause pourra en être d'autant favorisée ou entravée.

"Ils ne semblent opérer que dans le nord, et je ne puis guère t'en dire plus à leur sujet. Si tu aperçois un insigne représentant une lune argentée et une harpe d'argent, tu te trouves en face d'un Ménestrel.



Les buts et activités des Ménestrels restent mystérieux, mais on sait qu'ils travaillent pour la cause du bien et s'opposent au Zhentarim et aux Royaumes Marchands les plus agressifs (comme l'Amn) qui tracent des routes de commerce dans les terres sauvages, abattent des arbres, et exploitent des filons précieux, au mépris des habitants non-humains locaux. Ils travaillent aussi à maintenir la paix entre les Royaumes humains (s'étant par exemple récemment opposés au Valbalafre qui menaçait cette paix), et à étouffer dans l'oeuf tout développement des races gobelinoïdes dans le Nord.

Parmi les Ménestrels connus, on peut citer Alustriel, Grande Dame de la Lune d'Argent, l'Archimage Khelben "Bâton Noir" Arunsun d'Eauprofonde, la ranger Colombe, désormais compagne de Florin, la regrettée sorcière Syluné, la barde Oragie Maindargent et le regretté ranger Ascore d'Arbre-Elfique. Parmi leurs alliés, on connait le sage Eglisorme, la Simbule, souveraine d'Aglarond, et Trystemine, Seigneur de Valombre.

MINTARN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Mintarm est une île de taille moyenne, située à environ 700 kilomètres au sud-ouest d'Eauprofonde. Elle a la réputation d'être le paradis de ceux qui fuient les autorités.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette superbe île boisée constitue un port-franc sur la Côte des Epées, où aucune question n'est posée, aucun individu repoussé aux frontières. C'est dont le refuge des criminels fuyant la justice, des pirates, des réfugiés de guerre, de mercenaires et autres personnages désirant traiter des affaires (louches ou non), acheter des armes ou s'amuser loin du regard des souverains étrangers ou des autorités officielles. Les tavernes à vin et les salles de banquets de Mintarn sont légendaires sur toute la hauteur de la Côte des Epées, à la fois pour leur qualité et les dangers qu'elles recèlent.

Mintarn possède un grand port et cité principale (la capitale, Mintarn, sur sa côte sud-est), ainsi qu'une ville et port de moindre importance, sur la côte est.

INFORMATIONS LUDIQUES: Mintarn est dirigée par un Tyran auto-élu, nommé Tarnhyl Embuirhan. C'est un guerrier de niveau 15 et d'alignement Loyal Neutre, aidé par deux camarades de même philosophie: Bharandas Zhan (magicien niveau 12), et Szentarr Ravin (illusionniste de niveau 10). Sa "Tyrannie" a, malgré son titre, la réputation d'être ouverte, attentive et accueillante. C'est un homme qui laisse le pays régler lui-même la plupart de ses affaires. Tarnhyl maintient l'ordre (avec brutalité si le besoin s'en fait sentir), empêche certains individus d'utiliser la force pour arriver à leurs fins sur l'île, et prend des mesures pour s'assurer que les pirates, d'autres royaumes ou d'autres vauriens ne puissent prendre le contrôle de Mintarn.

MONTELOY

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située sur la berge sud de la Mer de Lune, Montéloy est l'une des cités disputant le contrôle de cette région à Château-Zhentil. Comme la plupart des cités de la Mer de Lune, Montéloy est une série de murailles concentriques s'échelonnant de la côte à la cité elle-même, l'accès à la forteresse centrale étant réservé aux individus actuellement en faveur auprès du gouvernement.

LES NOTES D'EGLISORME: Montéloy, autrefois la cité la plus ouverte de la Mer de Lune a récemment changé d'aspect de manière notable, changement directement lié à la disparition des elfes. Montéloy était jadis le "terrain de rencontre" entre elfes et humains pour commerce et discussions diplomatiques. C'est aujourd'hui une ambitieuse cité-état, bien armée, disputant à Château-Zhentil la suprématie économique sur la région, et prête à faire face à toute menace militaire pouvant résulter de cette compétition.

Montéloy était encore récemment dirigée par un conseil d'hommes , de demi-elfes et de représentants de la Cour Elfique. Corrompu, ce conseil s'est effondré lorsque la région a connu des temps troublés; les membres elfes ont démissionné et se sont enfuis en compagnie de la Cour Elfique. Tous les humains et la plupart des demi-elfes étaient à la solde de différentes puissances étrangères: Château-Zhentil, Mulmastre, le Valbalafre, la Sembie, les drows et le Culte du Dragon (certains étaient payés par deux ou plus de ces groupes).

Le conseil a été renversé l'hiver dernier, et la cité est désormais gouvernée par Maalthiir, Premier Seigneur de Montéloy, mage-marchand que l'on dit rusé, impitoyable et indépendant de la Sembie, de Mulmastre, de Château-Zhentil, du Cormyr et de toutes les autres puissances de la région. On ne lui connait pas d'alliés (ni d'ennemis). La rumeur veut qu'il ait l'intention d'annexer Arbre-Elfique et de s'étendre le long de la côte, jusqu'à ouvrir un port sur la Mer Intérieure. Ses mercenaires, déjà surnommés 'Les Plumes Rouges' ont un escadron dans le Valbalafre et patrouillent vers le sud, dans la direction d'Essembra. Maalthiir a assuré les envoyés sembiens de son intention d'établir un poste de garde à la Pierre Debout avec la force précitée, rien de plus.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le nouveau gouvernement de Maalthiir est une grande inconnue dans la région de la Mer de Lune. Ses buts sont inconnus mais on les suppose expansionnistes. Toutefois, sachant que les jugements hâtifs ne sont pas toujours justes, voici un passage écrit par le sage Eglisorme en réponse à la question d'un aventurier au sujet du gouvernement précédent, dont la corruption est désormais rendue publique.

"Montéloy est une cité libre, gouvernée par un conseil démocratique et informel de Marchands. Tous les membres doivent baser leurs affaires dans la ville et possèdent chacun une voix. Le conseil se rassemble à chaque Herbe-verte, à chaque Rencontre des Ecus et en cas d'urgence. Le Conseil élit à son tour une Cour des Ainés, qui contrôle la garde et fait office de magistrature. Ces aînés sont élus pour la vie et possèdent chacun une voix dans les décisions du Conseil. Le vote d'un aîné peut être contré par un vote à la majorité de la Cour des aînés. Le conseil comprenait 306 membres lors de sa dernière réunion. les aînés ont toujours été 14, dont quatre hommes célèbres et distingués (héros et sages), sept demi-elfes et trois elfes. En voici la liste:

"Représentants de la Cour Elfique: Tiarshus, Eléphon et Sylvar.

"Demi-Elfes: Duarros, Milzhen, Niunen Hlintos, Torst Brathen, Hirpanen, Krios et Hlathem.

"Héros humains: Elske, Ammakar, Hlammech Bévuldor et Ormech.

"On ne peut pas dire grand chose de leur caractère ni de leurs intérets. le sage Eglisorme a eu affaire à Tiarshus et Eléphon et parle d'eux comme de vieux et nobles seigneurs elfiques. La rumeur veut que Niunen et Torst soient des bardes, qu'Ammakar soit un jeune - malgré ses cheveux blancs - et cruel magi-



cien, et Ormech un clerc de Tempus".

Bien que ce texte d'Eglisorme implique qu'il s'agit de racontars et non de faits vérifiés, cela prouve au moins les limitations des plus grands sages face à la nature et à l'avarice humaine.

Les Plumes Rouges sont formées de plusieurs compagnies de mercenaires, portant leurs propres insigne et uniforme mais arborant les casques à plume rouge fournis par Maalthiir pour prouver leur allégeance. Leur attitude et leurs capacités varient de la même façon que la plupart des compagnies de mercenaires (voir MERCENAIRES).

MULHESSEN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Mulhessen est une petite ville de Sembie, située au nord de Saerloune, sur la route principale séparant Selgonte de Daerlune. Voir SEMBIE.

MULHORANDE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Mulhorande est une des grandes et anciennes nations du Sud, dont on ne sait que peu de choses mais au sujet de laquelle courent de nombreuses rumeurs. Elle est située à l'extrémité de la Mer des Etoiles Déchues, dans la région connue sous le nom de Mer des Sahuagins.

LES NOTES D'EGLISORME: La Mulhorande est dit-on dirigée par une dynastie de très beaux rois et reines immortels, possédant des pouvoirs divins. Elle abrite aussi les Statues-Qui-Marchent, grands djaggernats qui parsèment le pays et parfois, pour des raisons inconnues, s'animent et sèment la destruction. La Mulhorande est l'une des plus vieilles nations de Féérune.

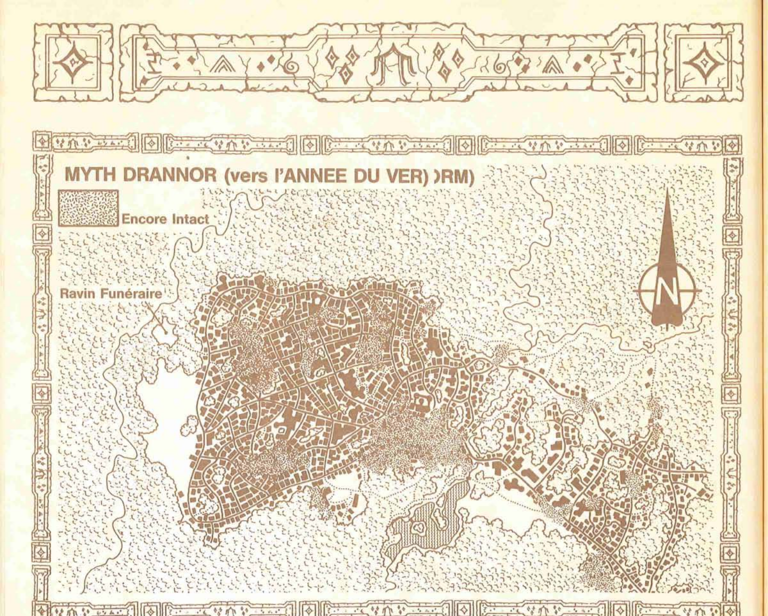
MULMASTRE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Mulmastre est une grande cité construites à flanc de montagne. La Mer de Lune la protège au nord et une grande place-forte surveille la route du sud - en faisant une forteresse naturelle et l'une des plus puissante de la région, rivalisant avec Château-Zhentil.

LES NOTES D'EGLISORME: Les bâtiments les plus haut-perchés de la montagnarde Mulmastre sont les Tours de la Lame. C'est là que vivent les familles gouvernant la cité, menées par la Grande Lame de Mulmastre, Selfaril. Celui-ci est un individu rusé et prudent cherchant à ravir le contrôle de la Mer de Lune à Château-Zhentil et, par alliances et force militaire, à devenir la plus grande puissance de la région. Malgré une défaire navale écrasante contre Château-Zhentil, la cité reste libre.

MYTH DRANNOR (Vers l'ANNEE DE LA DEFENSE)

Ravin Funéraire
Clairière des Amants
N
Les champs de l'Ouest
"Le Pré"
Barrage de Tilver



MYTH DRANNOR

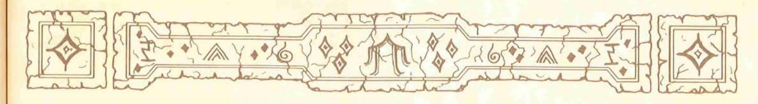
AU PREMIER COUP D'OEIL: Les ruines de Myth Drannor font partie des plus célèbres des Royaumes. Autrefois une grande ville, c'est désormais une ruine totale, envahie par une abondante végétation, située au coeur des Bois Elfiques.

LES NOTES D'EGLISORME: La région n'abritait autrefois que peu d'humains; les vastes forêts recouvrant ce qu'on nomme aujourd'hui les Vaux étaient habitées par les elfes. Ceux-ci avaient fondé de nombreuses communautés au Lac Sembre, à Densebois et à la Cour Elfique. Lorsque les hommes arrivèrent dans ce qui est aujourd'hui la Sembie, cherchant les richesses minérales du nord de la Mer de Lune, les elfes les rencontraient et commerçaient librement dans la splendide cité de Myth Drannor, et vivaient en harmonie parmi les beautés qu'ils créaient. Myth Drannor était déjà fort vieille et, d'après les sages, dépassait en beauté les plus belles cités d'aujourd'hui, même la vaste et impériale Eauprofonde.

Désormais ruine fabuleuse et perdue, Myth Drannor était la cité des bardes, des conteurs, des artificiers et inventeurs, du savoir occulte, des magiciens, des chercheurs et des historiens. Ses joailliers étaient sans égaux et ses instruments de musiques (de fabrication elfique) insurpassables. Elle obtint le nom de "Cité de l'Amour" chez les elfes et de "Tour de la Beauté" chez les bardes. Elle fut détruite lorsqu'une Armée de Ténèbres commandée par les redoutables Nycadaemons se leva dans les montagnes du nord et déferla sur elle, il y a plus de mille ans.

Fflar, capitaine de Myth Drannor, tua un nycadaemon à mains nues - ou du moins c'est ce que prétend la légende. D'autres parlent d'une épée magique, Fléaudémon, qu'il aurait maniée en ce jour. Malgré ces actes héroïques, la cité finit par tomber. Elle fut dévastée, pillée et brûlée. La plupart des hommes de génie ou d'influence trouvèrent ce jour-là une mort sans sépulture et les hommes connurent presque l'extinction sur la côte-de Sembie.

Durant des centaines d'hivers les hommes se sont souvenus de Myth Drannor comme d'une légendaire demeure de joyaux perdus et de magie, gardée par les elfes qui ne laissent personne s'en approcher et considèrent l'endroit comme sacré. Mais au début de l'année en cours les derniers des elfes de la Cour Elfique se sont enfuis vers l'Eternelle-Ren-



contre, abandonnant pour la première fois les bois aux hommes. Depuis lors plusieurs groupes d'aventuriers se sont risqués dans la cité. Aucun n'en est ressorti.

La plupart des grandes puissances entourant Cormanthor (Montéloy, Château-Zhentil, la Sembie et les Vaux), ainsi que des compagnies d'aventuriers ont envoyé des groupes d'exploration/pillage dans les ruines sacrées que nul n'avait visitées depuis leur chûte. Rares sont ceux qui trouvèrent quoi que ce soit de valeur, et une rumeur commence à parler de diables vivant dans les ruines. Les Chevaliers de Myth Drannor (voir VALOMBRE) ont dit avoir vu au centre de la ville un autel de facture récente, consacré à une puissance sombre.

Cet autel est, disent-ils, intact. Il fut apparemment amené par des prêtres rénégats de Baine. Si c'est exact, il représente une réelle menace croisante pour toute la zone de la Mer Intérieure.

INFORMATIONS LUDIQUES: Myth Drannor représente une grande mais dangereuse occasion d'aventure pour les groupes d'aventuriers vivant dans la région de la Mer de Lune: une grande ruine commençant tout juste à être explorée. Ces candidats à la richesse doivent savoir qu'en plus des diables mineurs aperçus dans la cité, ils rencontreront probablement des expéditions envoyées par différentes nations ainsi que d'autres groupes d'aventuriers s'étant taillé une part des ruines et pouvant s'offusquer de leur intrusion. Durant une brève période les Chevaliers de Myth Drannor ont contenu les autres groupes, mais ils ont disparu et on ignore tout de leur destin.

LES NAINS ET LES FRAGMENTS DE LEURS ROYAUMES

AU PREMIER COUP D'OEIL: les nains des Royaumes Oubliés constituent un peuple de petite taille, trapu, semblant faire partie de la terre elle-même, et dont la couleur de peau varie d'un riche ocre-rouge à un gris de granit. Austères et peu enclins à faire confiance à la magie - hormis celle que possède une bonne hache magique - ils sont généralement renfermés et maussades.

LES NOTES D'EGLISORME: Comme les Elfes, les nains ont vu leur nombre diminuer. Dans leur cas particulier, la population a commencé à décliner quand les dragons régnaient encore sur le Cormyr et que les Montagnes du Levant crachaient encore flammes et fumée.

Ce déclin possède deux raisons: durant des âges, les Nains ont mené contre d'autres races des guerres touchant presque au génocide, combattant orques et gobelins qui cherchaient à s'approprier les cavernes et mines dans lesquelles ils vivaient. En ces jours anciens, un orque vivant était une menace à la fois pour les trésors et pour l'espace vital, aussi les armées des nains combattaient-elles et mouraient-elles pour protéger et étendre leurs domaines. Contrairement aux races gobelinoïdes, les nains ne se remirent pas vite de leurs pertes, et avec le temps leurs nombres ont tellement diminué que d'ici un millénaire, ils pourront fort bien rejoindre les Duergahydres dans l'extinction.

Ce sens du déclin racial frappe profondément les nains qui tendent à être mélancoliques et défaitistes, mais ne se jettent pas moins à corps perdu dans leur travail - qu'il s'agisse de forger des armes ou de chercher l'aventure. Cette dernière vocation est fort populaire parmi les rares jeunes nains des Royaumes qui songent que si le destin n'a pas gâté la race, le moins que puissent faire ses membres est d'accomplir de hauts faits - afin qu'ellle survive tout de même dans les légendes, sinon dans ses enfants.

Compte tenu du sens de la disparition raciale qui les caractérise, la plupart des nains sont très discrets à propos de leurs pays d'origine, et leurs petits royaumes ne sont connus que d'un point de vue général. Par exemple: des nains des Collines Lointaines se rendent à Estant pour faire du commerce; nul ne sait s'ils forment une ou plusieurs communautés, ni comment ils sont gouvernés. Les plus communs sont ceux qui définissent leur patrie comme une forteresse abandonnée depuis longtemps, ou occupée par l'ennemi, tels que les nains venant du Hall du Marteau ou de la Maison de Fer, qui ont été chassés des Mines de Téthyamar.

Un autre type de nain se faisant de plus en plus courant est celui qui recherche la compagnie des hommes dans leurs villes et cités. La plupart des nains aventuriers possèdent cette origine et maîtrisent styles et coutumes humaines sans abandonner leur propre héritage. On avance (mais pas lorsque des nains sont à proximité) que ces êtres apprécient la compagnie de créatures possédant une espérance de vie plus faible que la leur.

Les couleurs de cheveux, de peau et d'yeux des nains sont extrêmement diversifiées, quelle que soit leur origine. Les "sous-races" de nains des collines, des montagnes ou des cités sont assez artificielles et reflètent plus une question de goûts - comme chez les humains le fait de préférer la campagne à la mer. Les nains mâles et femelles ont de la barbe mais les femmes (la plupart du temps) se rasent.

Les nains restent profondément attachés à leurs racines, à leur sens de la famille et de la noblesse. Le nombre des nobles nains a diminué en fonction des effectifs de la race, aussi ils sont traités avec respect par tous, malgré les querelles tenaces pouvant se développer entre les rois nains.

Enfin, profondément enfouie sous la surface de la terre, vit une race de créatures difformes, ressemblant à des nains, appelée Duer-



Nain



gar. Les nains de la surface éprouvent pour ces créatures une haine plus forte que celle des elfes pour les drows.

Tandis que dans le Nord la race des nains s'effiloche, on parle d'un grand royaume nain méridional, au delà du Golfe de Vilhon. On dit qu'un grand gouffre, supérieur en superficie au Cormyr, est inscrit dans le sous-sol, bordé par les tours de la cité de Terrecoeur. Au sein du gouffre lui-même se trouve la gigantesque nation de nains appelée Souterholme. Ces nains du sud sont, suppose-t-on, très différents de leurs cousins du nord: plus fiers, plus hautains et plus énergiques.

INFORMATIONS LUDIQUES: La plupart des nains aventuriers (mais pas tous) sont natifs de communautés inscrites dans des groupements humains, ou situées à proximité, contact qui combat la réserve naturelle des nains. Un joueur désirant une origine totalement naine pour son personnage pourra choisir parmi les communautés de nains mentionnées dans cet ouvrage.

Les personnages-joueurs ne doivent pas obligatoirement agir de la manière décrite plus haut. Les commentaires ci-dessus s'appliquent à la majorité de la race et comme dans toutes les races, mêmes celles qui sont en voie d'extinction, on trouve dans celle-ci des individus échappant aux conventions.

NIMBRAL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Nimbral, ou Hâvre Marin, est un pays fabuleux qui n'existe peut-être même pas car il se situe au sud du plus méridional des Royaumes Connus, à la même distance du Lantan que l'est celui-ci des Iles Lunae. C'est une nation légendaire qu'on prétend gouvernée par des mages de grande puissance.

LES NOTES D'EGLISORME: Bien au sud des terres de la Côte des Epées, c'est dit-on une île solitaire au milieu de la vaste mer. On appelle le Nimbral "Le Royaume de La Chasse Volante". On dit en effet que de cette petite nation de forêts et de champs élevés, des guerriers vêtus d'armure de verre, montés sur des pégases s'envolent pour piller les bateaux croisant trop près ou attaquer les ennemis traditionnels de l'île: les presque mythiques royaumes de Samarach et de Thindol. Le Nimbral abrite une enclave d'archimages extrêmements puissants, quoique studieux et introvertis, nommés les Seigneurs du Limbral.

Il existe parait-il environ vingt-sept Seigneurs, aidés d'une douzaine d'apprentis de haut niveau, qui forment une famille royale très unie. Les Seigneurs du Nimbral s'occupent d'eux même et de l'entretien de leur Royaume. Cette application dans leurs études a dit-on donné lieu à de puissantes et uniques réalisations magiques, en particulier des découvertes mettant en jeu les illusions, les sorts de type "éclipsant", et la magie permettant de dupliquer les disciplines psy.

Tout ce qui précède ne relève peut-être que du conte de fées, car de nombreuses histoires venues du sud parlent de magies puissantes dépassant tout ce qu'on connait dans le Nord. Pourtant il arrive souvent qu'un vaisseau volant apparaisse à l'horizon, emportant des merveilles venues d'un pays tel que celui-ci ou l'Halruaa. C'est la raison pour laquelle il est inclus dans le présent volume.

LE NORD

AU PREMIER COUP D'OEIL: La région située à l'est et au nord de la Mer des Etoiles Déchues, jusqu'à la Mer des Epées, en incluant les Iles Lunae mais pas le pays elfique de l'Eternelle- Rencontre, est appelé le Nord. C'est la portion la mieux connue du monde, civilisé ou non.

LES NOTES D'EGLISORME: En ce qui concerne la Côte des Epées, la définition de cette région dépend de l'origine et de la disposition de celui qui en parle. Dans le présent ouvrage, le Nord comprendra les régions Situées au nord du fleuve Chionthar et de la Route de Commerce partant d'Iriaebor, et à l'Ouest de la Langue de Dragon, de la rivière Lis, de la Mer de Lune et des Montagnes Galène. Les habitants d'Eauprofonde seraient insultés par une telle définition et considèreraient comme le Nord (en particulier le "Nord Sauvage") les terres situées au nord de leur cité.

L'OEIL-DE-MASKYR

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'Oeil-de-Maskyr est un village d'environ 20 bâtiments principaux, situé au pied des Montagnes Géantes, à l'ombre du Glacier du Ver Blanc.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette petite communauté est essentiellement connue pour ses cultures et ses élevages de chevaux. Elle abrite de plus désormais des personnages de très haut niveau. Son nom lui vient de l'archimage Maskyr.

ORDULIN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ordulin est la capitale de la Sembie, bien que ce n'en soit pas la plus grande cité. Voir SEMBIE.

ORLUMBORE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Orlumbore est une île rocheuse nue, située non loin de la Côte des Epées, à environ 500 km au sud d'Eauprofonde. Elle abrite quelques pêcheurs, des troupeaux de chèvres, et les constructeurs navals les plus doués de tous les Royaumes. Les meilleurs vaisseaux du Nord sont fabriqués dans les docks d'Orlumbore.

LES NOTES D'EGLISORME: L'île d'Orlumbore était autrefois couverte d'arbres mais ceux-ci ont été abattus depuis longtemps. La plupart des vaiseaux qui sillonnent la Côte des Epées ont été construits, ou à tout le moins réparés ici.

Orlumbore dispose d'une très bon port naturel, côté continent. C'est là qu'on trouve les docks et les demeures des constructeurs navals, taillés dans la roche de l'île elle même. Il s'agit de complexes troglodytes reliés par des tunnels et des escaliers. Les chantiers sont rarement vides ou désertés.

Orlumbore constitue une nation indépendante, statut qu'elle n'a souvent conservé que grâce au puissant soutien d'Eauprofonde. Cette cité-état de la Côte des Epées a aidé Orlumbore dans des conflits avec Mintarn (avant l'arrivée du Tyran) puis Baldur et, plus récemment, l'Amn. Les Seigneurs d'Eauprodonde estiment de leur intéret de conserver au plus important centre de constructions navales de la Côte son indépendance vis à vis de tous ses rivaux.

Orlumbore est la patrie de la magicienne Delshara "cheveux de vent," aussi appelée "La Sorcière des Vagues", dont on prétend que la magie a déjà repoussé des bateaux attaquant l'île, depuis les iles des pirates ou Luskan.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les constructeurs navals d'Orlumbore sont les meilleurs pourvoyeurs de vaisseaux océaniques de la Côte des Epées. Leurs techniques de construction donnent à ces bateaux la valeur de résistance de coque maximum, pour leur type,



aux prix standards. Un bateau peut être construit dans les délais suivants:

Marchand, petit	2 mois
Marchand, grand	6 mois
Vaisseau de guerre	4 mois (sans compter les armes supplémentaires devant y être ajoutées).

Les constructeurs navals d'Orlumbore sont spécialisés dans les vaisseaux d'eau salée, et ne fabriquent généralement pas de galères et autres embarcations se rencontrant typiquement sur la Mer des Etoiles Déchues.

PADHIVER

AU PREMIER COUP D'OEIL: Padhiver est une cité bouillonante située le lond de la côte, au nord d'Eauprofonde, sur la Grande Route.

LES NOTES D'EGLISORME: Padhiver est une amicale cité d'artisans qui commercent de manière extensive par l'intermédiaire des grands marchands d'Eauprofonde. Leurs horloges hydrauliques et leurs lampes multicolores se rencontrent dans l'ensemble des Royaumes. Padhiver doit son nom à l'habileté de ses jardiniers qui réussissent à conserver des fleurs éblouissantes même durant les mois où il neige - pratique perpétuée avec fierté.

INFORMATIONS LUDIQUES: "Les horloges de Padhiver" sont un symbole de précision, un peu à la manière de nos montres suisses. Les horloges hydrauliques fabriquées dans cette ville ne varient pas de plus de cinq minutes par an, à condition que l'eau ne leur manque pas. Elles se vendent pour le prix de 150 po la pièce et sont très prisées dans les bâtiments officiels des régions les plus civilisées.

Les lampes multicolores sont le résultat d'un mélange de verres habilement soufflés, conçus pour projeter d'agréables couleurs sur les murs. Ces lampes sont en vente partout et valent en général 5 po chacune.

PETITES-GENS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les petites-gens forment la plus petite des races principales et, à voir leurs communautés en dehors de grandes (et petites) cités, la plus nombreuse (en pleine expansion). Ils ressemblent généralement à des gamins des rues très sages pour leur âge. Les Petites-Gens des Royaumes Oubliés possèdent un léger duvet sur tout le corps, qui se remarque essentiellement sur le dos de leurs mains et sur leurs pieds nus. Leurs visages sont souvent glabres, bien que les petites-gens barbus ne soient pas rares.

LES NOTES D'EGLISORME: Les petites-gens ont un dicton: "Il y a d'abord eu les dragons, puis les nains, puis les elfes, puis les hommes. Ensuite c'est à nous!". Cette certitude que tout finira par tourner à leur avantage (et leur sera servi sur un plateau d'argent) est typique de leur attitude: confiants, sûrs d'eux et n'ayant guère de scrupules à voler.

L'apparence des petites-gens, similaire à celle des enfants humains, fait parfois oublier le fait qu'il s'agit d'une race possédant les mêmes besoins que n'importe quelle autre. Ils vivent généralement dans les mêmes régions que l'humanité et peuvent en être considérés comme des rivaux. Néanmoins, plutôt que de se montrer hostiles, les petites-gens se contentent de se dire qu'avec le temps ces géants finiront par partir, par se détruire ou par se rendre, et que ce qui restera alors du monde leur reviendra.

Cela ne revient pas à dire que les petites-gens, en tant que race ou individus, soient mauvais, car ils ne font jamais de mal à personne, hormis s'ils ont été eux-mêmes blessés. Mais ils ont tendance à abuser de leurs avantages. De nombreuses guildes de voleurs possèdent un maître-voleur appartenant à cette race, capable de se glisser en des endroits que ne pourraient jamais atteindre les humains.

Les petites-gens sont fascinés par le concept de l'argent, seule invention humaine qui à leur sens rachète la grande race. Ils aiment en accumuler mais, contrairement aux nains et à leurs vieilles hordes, ne voient aucun intéret à le garder, préférant le dépenser en cadeaux, fêtes, etc... L'argent est le moyen de mesurer comment se débrouille un individu en face des humains.

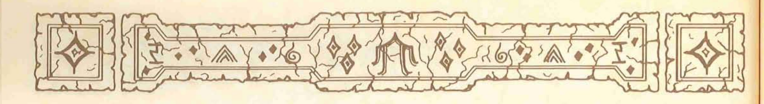
Les petites-gens possèdent les mêmes colorations de peau, de cheveux et d'yeux que les hommes. Ils considèrent généralement leurs familles comme des groupes auxquels on ne doit pas voler (bien que les emprunts soient autorisés), et se montrent très loyaux envers leurs amis ou ceux qui les ont défendus. Il ne semble pas exister de sous-groupes raciaux de petites-gens, bien que dans le sud, dit-on, existe une nation de ces créatures - appelée Lurien - dont les habitants ont les oreilles pointues. Compte tenu du fait que la plupart des autres races dominantes de la Mer Intérieure sont originaires du Sud, l'idée d'une Nation de Petites-Gens est, à tout le moins, dérangeante.


Petites-Gens

LA PIERRE DEBOUT

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Pierre Debout est une colossale plaque de roc gris luisant, sur laquelle sont gravées des runes elfiques qui en entourent la base en une série de bandes. La pierre elle-même mesure environ 6 m de hauteur. Elle se trouve à l'intersection de la route venant du Valbrume et de celle reliant Montéloy à Essembra.

LES NOTES D'EGLISORME: La Pierre Debout fut érigée il y a 1357 ans, par de puissants mages elfiques, pour commémorer le pacte



passé entre la Cour Elfique et les nouveaux venus qu'étaient les Hommes des Vaux. Les inscriptions sinueuses marquant sa base exposent les termes de ce pacte: tant qu'il y aura des elfes dans la forêt, les Hommes des Vaux pourront s'installer en bordure de celle-ci mais ne devront pas abattre d'arbres ni envahir le territoire elfique.

La forêt a été sérieusement réduite depuis l'érection de la pierre, souvent par d'autres agents humains (en particulier Sembiens) ayant peu d'amour pour le Peuple. Lorsque les Sembiens obtinrent l'accord forcé des elfes pour la construction d'une route menant à Montéloy, les êtres sylvestres firent passer ironiquement cette dernière à la base de la pierre, rappelant ainsi que tous les hommes ne traitent pas à la pointe de l'épée.

La Pierre Debout est recouverte d'un certain enchantement, et irradie la magie. Il est impossible de la mutiler ou de la marquer car taches et coupures disparaissent rapidement de sa surface.

PIRATES (LES ILES DE LA MER INTERIEURE)

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Les Iles de Pirates de la Mer des Etoiles Déchues sont constituées par une grande quantité de rochers jaillissant de l'eau à quelques 200 km de la côte de Sembie. La plupart n'ont pas de noms, et les plus grandes sont connues pour abriter pirates et pilleurs d'épaves. Tous les habitants de ces îles ne vivent pas de la piraterie, directement ou non, mais c'est tout de même le cas le plus répandu.

LES NOTES D'EGLISORME : A l'est des caps les plus méridionaux de l'île de Prespre se trouvent les Iles des Pirates ; la plus grande et la plus occidentale de celle-ci est l'Eperon, "l'île du dragon". Depuis que les hommes naviguent sur la Mer Intérieure, il y a dans ce labyrinthe d'îles de petites communautés, dont les habitants ont toujours pêché et pillé. Les pillages les plus audacieux ont atteint les îles voisines telles que Prespre, et les fières cités de la côte de Sembie, ainsi que Procampur ou Tsurlagol.

Les îles des pirates sont placées stratégiquement pour contrôler tous les vaisseaux allant et venant de la Langue de Dragon et de Port-Ponant, ansi que de toutes les autres régions de la Mer Intérieure. Il n'existe que peu de cartes des îles (sauf chez les pirates). Elles regorgent de vaisseaux corsaires.

Les pirates n'ont pas été assez forts pour défier ouvertement ou même attaquer les ports de Sembie depuis presque deux-cents ans. L'Ile du Dragon elle-même est fortifiée et possède deux ports sûrs, défendus par des châteaux possédant de rares et efficaces bombardes ramenées il y a longtemps du Thay et de l'extrême sud, plus trois points d'ancrages bien protégés. Il n'est nulle part ailleurs ou les pillards puissent se défendre aussi efficacement ni trouver le soutien de leurs pareils.

Le premier grand chef des pirates s'appelait Immurk, parfois surnommé "l'invincible", car il ne fut jamais vaincu et mourut de crise cardiaque à l'âge de soixante-sept ans. A l'époque aucune flotte ne pouvait lui résister, et bien qu'il créât la nécessité de vaisseaux de guerre, il les empéchait aussi d'être construits, grâce à des raids audacieux et à un réseau d'informateurs terrestres secret et étendu. On se souvient d'Immurk comme d'un vieux renard rusé, qui ne dédaignait pas d'alimenter des conflits dans les pays côtiers afin de vider les coffres royaux et faire naviguer plus de vaisseaux, sans que leur possesseur n'ait assez de ressources pour les défendre.

Les successeurs d'Immurk n'avaient pas son habileté. Les Pirates de ces régions n'ont jamais eu de règle fixe de succession, aussi le plus fort accédait-il au pouvoir et le conservait-il à grands renforts de boucheries, de menaces et de cadeaux. Le héritiers d'Immurk étaient des guerriers d'une grande force, dotés d'une certaine ruse, mais dépourvus des qualités de tacticien de leur prédécesseur. Inévitablement les atrocités commises par les pirates s'amplifièrent, tandis que leur prudence se relâchait. Finalement les Royaumes naissants de la Mer Intérieure - en particulier le Cormyr, la Sembie, l'Impiltur et le Golfe de Vilhon -, s'unirent sur la mer contre les pirates, pour former de grandes flottes.

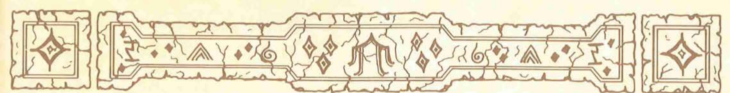
Le chef des pirates de l'époque était un certain Urdogen le Rouge, "l'homme aux tresses et à la barbe de sang", une sorte d'ours à la tête chaude. Urdogen lança ses vaisseaux à la rencontre des flottes navigant vers l'île du Dragon. Il se retrouva pris au piège, tandis que des bateaux jaillissaient de tous les ports alentours pour attaquer de toutes parts ses pillards. On ne retrouva pas le corps d'Urdogen après la bataille, qui dura une semaine, et aucun homme ne se vanta de l'avoir abattu, mais son vaisseau, les Larmes Enragées, ne fut plus jamais revu. La plupart des gens pensent qu'il a heurté des récifs en tentant de s'enfuir pendant la nuit, et qu'il a coulé. La bataille dura une semaine car de nombreux vaisseaux pirates se glissèrent dans le labyrinthe d'îles pour s'échapper, après la désastreuse rencontre initiale. Ils durent être patiemment traqués et coulés par leurs poursuivants.

Les pirates ne furent pas exterminés, mais il fallut bien des années pour que l'Ile du Dragon soit à nouveau ouvertement hostile à tout vaisseau croisant dans ses environs et que les gens se remettent à parler des pirates de la même manière que des tempêtes et de la malchance. Il semble maintenant qu'un certain Methlaş, un marchand de Marsembre, a paisiblement réuni une petite flotte corsaire formée de marins expérimentés et prudents, construit autour d'elle un réseau de faux noms de vaisseaux, de fausses cargaisons et de "pertes de cargaisons", utilisant ces vols mineurs pour construire et équiper des vaisseaux de guerre - dissimulant ces derniers dans le port sud dissimulé de l'île du dragon.

Methlas a été abattu par son lieutenant, Thevren, avant que la flotte ne soit achevée. Thevren était impatient d'amasser du butin, aussi organisa-t-il rapidement des assauts sur Selgonte et Saerloune. Ces pillages, impromptus, furent couronnés de succès, car Thevren eut assez de bon sens pour détruire tous les vaisseaux de guerre présents dans les deux ports, ou pour s'en emparer. Lorsque les hostilités se déclenchèrent à terre, aucune flotte n'était plus disponible pour écraser les pirates, comme l'avait été Urdogen. Ils survécurent donc et leur puissance augmenta. Thevren ne put cependant guère jouir de sa victoire car il fut empoisonné par sa bonne-amie du moment : Thilana.

Thilana était plus prudente que son examant. Elle ressucita le réseau d'information d'Immurk, utilisant ses anciennes collègues féminines à terre, et les payant bien. Les pirates disparurent à nouveau du devant de la scène, ne frappant que lorsque des événements plus sanglants se déroulaient ailleurs et que nul ne pouvait accorder trop d'attention à quelques vaisseaux coulés. Thilana passait autant de temps à terre que sur les eaux, organisant des intrigues. Elle fut à sont tour étranglée par une autre femme, Laershala aux yeux d'émeraude, qui était plus audacieuse que sa victime mais suffisamment sage pour ne pas trop faire parler d'elle.

Le règne de Laershala ne fut pas aussi fer-



me que celui de Thilana et depuis sa mort au combat, contre un vaisseau cormyrien, nul chef unique n'a réellement commandé aux pirates. En général plusieurs capitaines s'allient pour former une faction sous l'égide d'un chef capable; ces factions se font la guerre et intriguent, à la manière des grandes cours du sud, ne s'unissant que contre les attaques navales contre l'Eperon, l'Ile du Dragon.

Dans l'Année du Prince, voici certaines de ces chefs pirates :

Teldar de *La Vierge Aguichante*, dont le pavillon jaune est marqué de trois étoiles noires. C'est un vétéran âgé, fort capable, soutenu par la majorité des pirates, mais sans entrain ni loyauté durable.

Vurgrom, géant gras et braillard, se nommant lui-même "le Puissant", commande une importante fraternité de jeunes pirates.

Crammar est un maître de l'intrigue, dépourvu de sentiments, parlant bas, dans la tradition d'Immark, mais souvent considéré comme un bellâtre, et n'ayant en tout cas aucune capacité de guerrier, aussi ne reçoit-il que peu de support populaire.

Azla est une très jeune femme dont l'âge a déjà déchaîné contre elle de nombreux capitaines pirates. Azla est une guerrière prodigieuse mais n'a pas encore eu l'occasion de démontrer ses capacités d'intrigue, d'administration d'une flotte ou de création d'un plan compliqué.

Il existe au moins deux cents vaisseaux pirates actifs (et probablement deux fois plus de coques prêtes à être complétées (peut-être jusqu'à 600), dissimulés dans les îles des pirates et autour des côtes de la Mer des Etoiles Déchues.

INFORMATIONS LUDIQUES : Les vaisseaux de la flotte pirate sont du type de ceux que l'on trouve dans la Mer Intérieure, et comprennent des vaisseaux de guerre Sembiens, des vaisseaux marchands impilturiens convertis, des birèmes et des trirèmes venant de Chondath et de Chessentie. Ces dernières galères sont très efficaces sur les eaux calmes de la Mer Intérieure. Elles sont manœuvrées par des esclaves capturés lors de précédents raids.

L'armement de ces vaisseaux dépend de leur type et de leur propriétaire, mais suit généralement le règle suivante :

Galères et Vaisseaux Marchands, petits : 1-2 balistes

Galères et Vaisseaux Marchands, grands : 2-6 balistes et une catapulte.

Vaisseaux de Guerre : 4-8 balistes, 1-2 catapultes et parfois (25%) 1 trébuchet.

Seules les galères sont équipées d'éperons et peuvent utiliser la tactique correspondante.

Les équipages de vaisseaux pirates sont deux fois plus nombreux que ceux des bateaux normaux, car ils emportent moins de cargaison que les vaisseaux marchands. Certains pirates emploient des compagnies d'archers, de bêtes aquatiques et de lanceurs de sorts. Il est fréquent que les archers d'un bateau prennent pour première cible un lanceur de sorts visible. En conséquence les elfes, demi-elfes et autres lanceurs de sorts non-humains pouvant porter des armures sont très appréciés dans les flottes pirates car ils constituent des cibles moins évidentes.

"L'Iles du Dragon" elle-même peut accueillir de cent-soixante à cente-soixante-dix bateaux dans ses ports fortifiés ; les deux ports possèdent des chaînes, des récifs et des vaisseaux-béliers pour empêcher les arrivées importunes. Leurs entrées sont d'autre part protégées par des fortins aux épaisses murailles. Le fort du port du nord est bâti dans une falaise, à l'ouest de l'entrée étroite du port, alors que celui du sud est situé juste à l'embouchure du port. Tous les deux disposent d'une batterie de mystiques *Bombardes Thayiennes*. Les effets de ces protections sont les suivants :

Levées, les chaînes empêchent tous les bateaux de les passer. Les maillons de ces chaînes sont aussi larges qu'un homme, et faits de fer recouvert de plomb.

Les récifs sont artificiels et disposés juste sous la surface de l'eau. Les bateaux frappant un récif subissent les mêmes dégâts que s'ils s'étaient éperonnés eux-mêmes. Les visiteurs réguliers reçoient les instructions du chef de port qui leur permettent d'éviter tout ennui.

Les vaisseaux-béliers sont des galères légères (généralement propulsées par des esclaves ou des prisonniers), possédant deux points de résistance de coque et faites de matériaux inférieurs. Leur tâche est d'éperonner les vaisseaux ennemis dans le port. Dans les situations désespérées, ils sont bourrés de combustible et enflammés.

Les Bombardes Thayiennes sont des objets mystiques crachant une mort bleue hurlante sur les vaisseaux ennemis. Chaque forteresse possède quatre de ces monstres de fer, qui ont une portée minimum de 120 m et maximum de 480 m. Ils tirent de colossales boules de pierre creuses emplies d'un fluide vendu par les Sorciers du Thay qui, placés dans les bombardes, s'enflamme et emporte la boule ardente jusqu'à sa cible, infligeant 5-30 points de dégâts de feu, 2-12 points de dégâts de coque et enflammant tous les objets combustible qu'elle rencontre. Ces bombardes font partie des merveilles de notre époque, mais pâtissent de leur taille (chacune étant plus grande qu'un manoir d'Eauprofonde), du fluide nécessaire (que les Thayiens ne cèdent qu'à un prix exorbitant) et de leur manque de précision, car si la bombarde peut faire feu tous les deux tours, elle n'a qu'une chance sur dix de toucher sa cible.

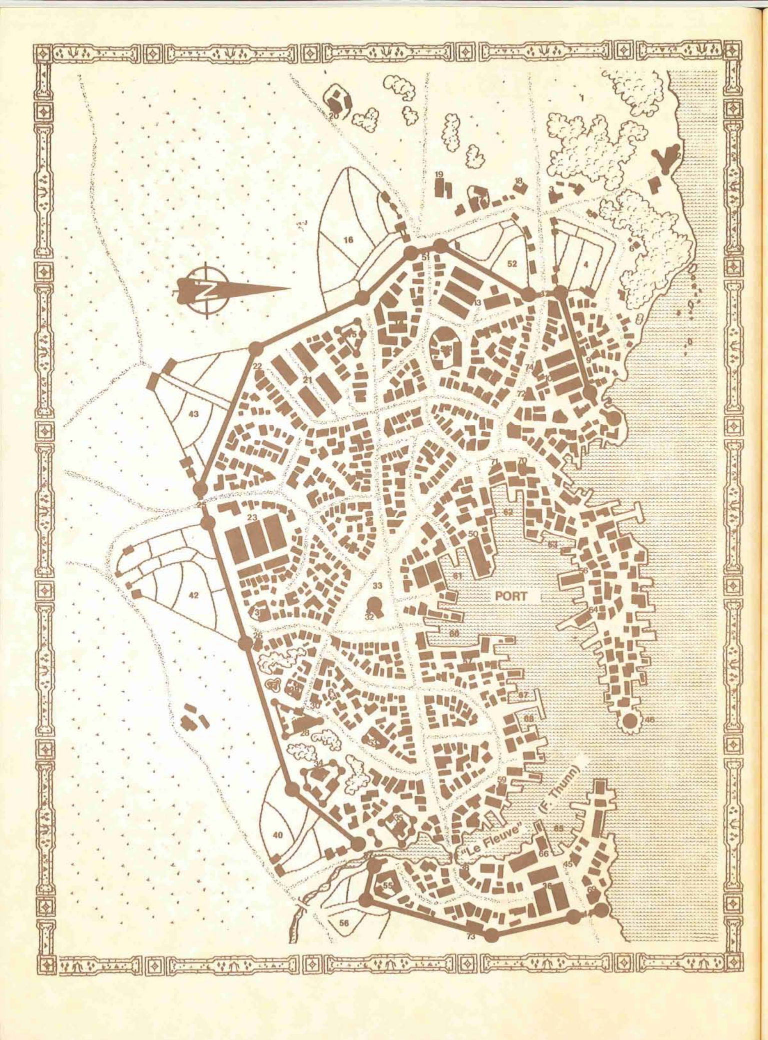
Les Signaux et codes verbaux des pirates changent constamment. Voici quelques anciens mots de passe obtenus de souces diverses : "Obold", "A la manière d'Immurk", "Holt-Ho !". Ne pas donner le bon mot de passe lorsqu'on est interrogé signifie souvent la mort.

PORT-PONANT

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Port-Ponant est une importante cité de transfert portuaire/caravanier, sise sur la route joignant la Mer Intérieure et les pays de l'ouest (l'Amn, le Téthyr, le Nord, la Côte des Epées) et de l'Extrême Sud. C'est une grande cité fortifiée, à l'extérieur de laquelle ont peut trouver plusieurs petits bâtiments ainsi que les propriétés de nombreuses compagnies marchandes.

LES NOTES D'EGLISORME : Port-Ponant a rempli son rôle de lien commercial entre la Mer Intérieure (est) et la Côte des Epées (ouest) depuis que l'humanité a habité la région. Autrefois simple étape et lieu d'entreposage, semblable à Scornubel ou Iriaebor aujourd'hui, Port-Ponant a augmenté en importance avec l'essor du commerce, se diversifiant en constructions navales, charronnerie et industries secondaires.

Parmi celles-ci citons la poterie (de qualité moyenne à médiocre), la parfumerie (excellents produits) et l'industrie vinicole (donnant des vins allant de l'excellent au buvable).



PORT
"Le Fleuve"
(F. Thunn)
1
3
4
6
9
16
18
19
20
21
22
23
26
28
30
32
33
34
35
36
40
42
43
45
46
50
51
52
55
56
59
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74

LEGENDE (VILLE DE PORT-PONANT)

1. Val Dhostar (Parc Privé)
2. Château Dhostar
3. L'homme Allongé (Auberge)
4. Propriétés des Dhostar
5. L'Oeil Aveugle (Recelleur de marchandises volées; officiellement boutique de harnais, de clous et d'équipement divers)
6. Maison de Thessar le Guerrier
7. Chez Lisda (Salle de Banquets)
8. Porte de l'Eau
9. "Le Rivage" (Baraques des conducteurs de bestiaux, des vagabons et des journaliers)
10. Entrepôts de la Compagnie Dhostar
11. Le Gai Soldat (Auberge)
12. Porte de l'Ouest
13. Entrepôts de la Compagnie Thorsar
14. Entrepôts de la Compagnie Thalavar
15. Château Seemm
16. Propriétés des Thalavar
17. Le Cockatrice Crachant (Auberge)
18. Le poisson vidé (Taverne)
19. L'Oeil Occidental (Auberge)
20. Le Portail (Auberge de bonne qualité)
21. Entrepôts de Sseemm
22. La Dame Pourpre (Taverne, Salle de banquets)
23. Entrepôts de la Compagnie Guldar
24. Temple de Mask
25. Porte du Sud
26. Baraquements de la garde municipale
27. Etang ("L'Eau des Seigneurs")
28. Château Thorsar
29. Château Urdo
30. La Maison de la Soie (Vêtements chics, bijoux, magasin pratiquant des prix très élevés)
31. La bannière Bleue (Auberge de bonne qualité)
32. La Tour (Bureau d'enregistrement des importations-Exportations/QG de la garde municipale/Prison, avec cachots souterrains)
33. "Le Marché"
34. Château Guldar
35. Château Vhammos
36. Entrepôts de la Compagnie Vhammos
37. Porte du Fleuve
38. La Botte Noire (Auberge)
39. Le "Pont du Fleuve"
40. Propriétés des Vhammos
41. Le Corbeau Qui S'Envole (Auberge)
42. Propriétés des Guldar
43. Propriétés des Ssemm
44. Porte de l'Ouest
45. La Vieille Barbe (Taverne)
46. 'La Tour du Port" ("La Lumière de l'Ouest" comme l'appellent les marins), phare et protection du port.
47. La Lune amicale (Auberge)
48. Magasin de Shalush Myskeer (Le plus grand magasin de Port-Ponant; achète et vend n'importe quoi)
49. L'Oeil Noir (Taverne et Salle de Banquets)
50. Urdo Shed
51. Porte de Mulsantir
52. Propriétés des Thorsar
53. Château Arhagdal
54. Château Thalavar
55. Château Malavhan
56. Propriétés des Malavhan
57. Entrepôts de la Compagnie Malavhan
58. Docks des Dhostar
61. Docks des Urdo
62. Docks des Thalavar
63. Docks des Gulvar
64. "Le Dock de Garde" (Marchandises saisies, vaisseaux pirates, inspections de bateaux, etc)
65. Docks et chantiers navals d'Athagdal
66. Docks des Vhammos
67. Docks des Ssemm
69. Temple d'Umberlie
70. Temple de Tyche
71. Temple de Gond
72. Temple de Lathandre
73. Baraquements de la garde municipale
74. Garde municipale (salles de réunion, baraquements)



Port-Ponant se trouve sur la rive sud du long bras occidental de la Mer des Etoiles Déchues. La ville est indépendante de tous royaumes ou autorités extérieures. Elle est considérée comme une "ville ouverte", libre de pratiquer tous les commerces avec qui bon lui semble.

Les nobles locaux, les Seigneurs de Port-Ponant, sont les chefs des riches familles marchandes. Toutes celles-ci possèdent généralement de longue date traditions, querelles, compagnies de caravanes et flottes marchandes sur la Mer Intérieure, ainsi que d'autres intérêts divers. Les familles de Port-Ponant, leurs Seigneurs et leurs symboles sont :

Famille : Athagdal
Seigneur Urlyvl
Symbole de la Famille : Plateaux de balance roux.
Famille : Dhostar
Seigneur Luer
Symbole de la Famille : roue de charrette rousse, surmontée de trois étoiles.
Famille : Guldar
Seigneur Dathguld
Symbole de la Famille : Epervier Noir
Famille : Malavhan
Seigneur Thamdros
Symbole de la Famille : Soleil rouge
Famille : Ssemm
Seigneur Orgule
Symbole de la Famille : Griffe d'oiseau en ivoire
Famille : Thalavar
Dame Nettel (veuve matriarcale)
Symbole de la Famille : Plume verte
Famille : Thorsar
Seigneur Maergrym
Symbole de la Famille : Main bleue tenant une corne
Famille : Urdo
Seigneur Ssentar
Symbole de la Famille : Œil jaune
Famille : Vhammos
Seigneur Thontal
Symbole de la Famille : Main ouverte gris-acier

Port-Ponant dispose aussi d'un groupe de souverains secrets. Une bande d'assassins, racketeurs, voleurs et durs divers, connus sous le nom collectif de Masques de la Nuit, s'est installée dans la ville. Tous peuvent les engager, aussi sont-ils indépendants de toute maison-noble et s'allient-ils avec ceux qui les paient le mieux. Les Masques de la Nuit contrôlent la plus grande partie des activités illégales de la cité et cherchent à étendre leur domination vers le nord et l'ouest, dans les autres pays civilisés.

Enfin, bien que Port-Ponant dispose d'une milice vêtue de cuir, effectuant des patrouilles régulières, les rapports parlent de troubles animant la ville la nuit. On ignore encore s'il s'agit d'une famille agissant contre une autre, des activités des Masques de la Nuit ou de celles d'une nouvelle organisation.

INFORMATIONS LUDIQUES : Les Masques de la Nuit ne tiennent pas leur existence secrète et leur symbole, inscrit sur les magasins qu'ils "protègent" ou laissé en guise d'avertissement chez un aventurier, est un loup (masque) noir.

Les Masques sont essentiellement composés de voleurs mais accueillent aussi des guerriers, des assassins et des mages, selon le travail qu'ils doivent effectuer. Ils opèrent généralement par groupes de cinq, ne sachant que le strict nécessaire au sujet de leur mission - si bien que s'ils sont capturés, seul leur groupe est menacé. Les niveaux des Masques vont du 1er au 10ème, des êtres plus puissants restant disponibles pour les travaux les plus dangereux. On ignore totalement qui commande les Masques de la Nuit.

PRIAPURL

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Priapurl est une petite ville-étape extrémement paisible, sur la route de commerce séparant Iriaebor de Port-Ponant. Elle n'est remarquable que pour la grande place-forte se trouvant en son sud, abritant la Compagnie Mercenaire des Mindulgolfes. Voir MERCENAIRES.

PROS

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Pros est une petite ville bordant le Lac des Dragons. Autrefois grand port de la région, son influence a décliné avec l'ensablement de ses ports, n'en autorisant l'accès qu'aux vaisseaux les plus légers.

PROSKUR

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Proskur est une étape de commerce située à l'intersection de la piste des landes et de la route tortueuse allant d'Iriaebor au Cormyr. C'est la dernière communauté dans laquelle on puisse s'arrêter avant de pénétrer dans les Chaîne des Dents du Dragon.

PROCAMPUR

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Procampur est une riche et indépendante cité-état située sur la rive est de la Langue de Dragon. C'est une cité très étendue, divisée en arrondissements par de hautes murailles, chacun étant caractérisé par des toits en tuiles de couleur différente.

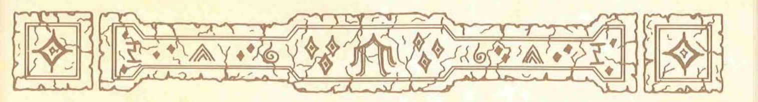
LES NOTES D'EGLISORME : Procampur est la plus riche des cités indépendantes du nord de la Mer Intérieure. Elle s'appelait autrefois Preskampala et bouillonnait déjà d'activité avant l'érection de la Pierre Debout et la création du Calendrier des Vaux. Elle reste encore de nos jours célèbre pour ses orfèvres et ses joailliers de grand talent. Gouvernée par un Seigneur héréditaire ayant le titre de Thultyrl, Procampur possède une armée et une marine très puissantes pour protéger des pirates et des autres nations les marchandises précieuses qu'elle exporte. Elle a vaincu de manière décisive Mulmastre et la Sembie dans des conflits passés, et est désormais alliée avec la cité voisine de Tsurlagol.

INFORMATIONS LUDIQUES : Le Thultyrl actuel est un jeune homme, Rendath du Sang Royal (la famille royale de Procampur n'a pas d'autre nom que son titre). Rendath est un cavalier de niveau 11.

Les toîts colorés de Procampur ont été créés par ordre royal et sont organisés ainsi selon les arrondissements :

Arrondissement des Pauvres : gris
Arrondissement des Temples : noir brillant
Arrondissement des Marchands : vert marin
Arrondissement des Aventuriers : rouge
Arrondissement de la Mer : bleu
Arrondissement des Services : jaune
Arrondissement des Nobles : argenté
Haute Cour et Palais : doré

Les arrondissements sont bien séparés les uns des autres par des murs hauts de 5m. Les postes de Gardes, des milices et les baraquements de l'armée ont des toits chaulés pour être reconnaissables. Les lois royales sont strictes en ce qui concerne les activités pouvant avoir lieu dans les différents arrondissements. Si par exemple un aventurier ayant



obtenu un titre de noblesse désire d'installer dans l'arrondissement des nobles, il doit abandonner l'aventure et jurer devant le roi de ne pas aider d'anciens collègues, ni de leur offrir l'hospitalité.

RANGERS

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les Rangers forment un type de guerriers particulier, adaptés à une existence dans les régions sauvages tout en conservant une bonne part des attributs de la société. Les individus devenant rangers viennent généralement des régions agricoles civilisées des Royaumes, et non de leurs terres sauvages.

LES NOTES D'EGLISORME: Les rangers sont un phénomène essentiellement limité au Nord, en particulier la région située au nord et à l'ouest de la Mer des Etoiles Déchues. On trouve occasionnelement ce type d'individu en Amn ou en Chondath, mais un ranger méridional est aussi rare qu'un spectateur au coeur tendre. Ceci s'explique par le fait que les rangers sont plus efficaces dans les régions encore en cours de développement et d'exploration, alors qu'ils n'ont que peu d'intéret dans celles qui sont habitées et gouvernées (au moins en théorie) depuis des siècles.

Compte tenu de leur nombre réduit, des restrictions régionales, et de leur tendance à adopter une règle de conduite tournée vers le bien, les Rangers sont à la fois très individualistes et prompts à adhérer à un clan. On les rencontre souvent seuls ou en compagnie de druides ou d'aventuriers, dans les endroits où leurs capacités sont utiles. De la même façon, lorsque des rangers se rencontrent, on assiste souvent à une discussion portant sur les actions des autres guerriers de leur type. Bien qu'ils ne constituent pas de force sociale ou politique, les rangers représentent un excellent réseau de renseignements, ce qui fait d'eux des membres naturels du groupe connu sous le nom de Ménestrels (voir cette rubrique). Tous les rangers n'en font pas partie, mais c'est le cas de beaucoup. Les Ménestrels ne recrutent de toute façon que sur foi de la recommandation d'un des leurs.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Rangers des Royaumes Oubliés se conforment aux règles présentées dans le *Manuel des Joueurs,* ainsi qu'à celles concernant plus précisément le pistage figurant dans le *Unearthed Arcana.* Les personnages-joueurs rangers ne sont pas spécifiquement natifs du Nord, mais il faut remarquer dans les situation sociales qu'un ranger calishite (par exemple) provoquera de nombreuses discussions au sein du réseau d'information précité.

RASHEMENIE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Rasheménie se trouve au nord du mystérieux pays de Thay, et est l'un des plus orientaux des royaumes connus. Plus à l'est se trouvent d'innombrables lieues de terres rocheuses et herbues arides, au-delà desquelles on rapporte la présence de royaumes à l'existence douteuse, que personne n'a en tout cas visités de mémoire d'homme. La Rasheménie est la patrie d'humains de petite taille et de constitution solide qui se préoccupent essentiellement de leurs troupeaux et sont fort habiles à sculpter l'os ou la pierre.

LES NOTES D'EGLISORME: Les marchands de la Côte des Epées appellent la Rasheménie "le Pays Lointain". Elle commerce intensivement avec les autres nations. On peut parvenir en Rasheménie par trois chemins: la Longue Route du nord passant à Nathoud, le Grand Val menant à Kront puis à la traversée du Lac des Larmes Amères, et la "Voie Dorée" qui longe la frontière du Thay et entre en Rasheménie au niveau de Mulsantre.

Les produits d'exportation de Rasheménie sont la laine, les fourrures, l'os et les pierres sculptés, ainsi que les bouteilles très recherchées de *Jhuild* ou vin de feu. La Rasheménie importe des étoffes, du bois brut ou travaillé et des denrées alimentaires. Elle subvient à ses propres besoins en métaux de guerre et possède de grands troupeaux de chèvres. La Rasheménie est aussi la patrie du *sjorl*, un fromage épais, au parfum fumé. Le *sjorl* est très nourrissant mais son ingestion est assez pénible à un palais non accoutumé, aussi n'en exporte-t-on que très peu.

Certaines ballades appellent la Rasheménie "le Pays des Berserkers". La sauvagerie sans peur et la résistance de ses guerriers sont telles qu'au moins seize forces d'invasion venues du Thay ont été repoussées ou massacrées au cours des soixante-dix derniers hivers. A ce jour le pays Lointain demeure indépendant.

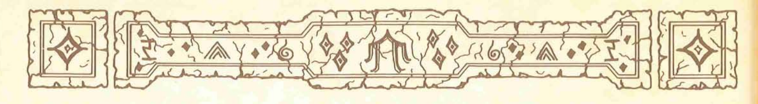
La Rasheménie est gouvernée par un *Huhrong* ("Seigneur de Fer", ou grand chef de guerre) dont le palais d'acier domine la cité d'Immilmar. Le Seigneur de Fer commande l'armée de métier, appelée "Les crocs de Rasheménie". Il s'agit d'un contingent de guerriers vêtus de fourrures épaisses et de tuniques de cuir, armés d'armes de combat rapproché, d'arcs courts et de lances légères, montés sur des poneys montagnards au pied sûr. La plus grande partie de la force armée de Rasheménie effectue des patrouilles sur la frontière du Thay, le long des berges du Lac Mulsantir, et dans les terres brisées à l'est de la Gorge de Gauros.

Le *Huhrong* actuel est Hyarmon Huzzilthar, un vétéran grisonnant à la barbe poivre et sel, âgé de soixante-seize ans, grand chef de guerre depuis trente-trois ans. Huzzilthar a été choisi, comme le sont tous les Seigneurs de Fer, par les Sorcières de Rasheménie, un groupe de lanceuses de sorts possédant une grande puissance dans le pays. Huzzilthar a remplacé "le vieux loup" Targuth Athkarr, qui avait lui même conservé le Grand Trône d'Immilmar pendant dix-sept ans, après la mort de son prédécesseur, Lethgar Mimdusko. Athkarr avait été frappé de sénilité durant les dernières années de son règne et au moment de la sélection d'Huzzilthar, il a été emmené par les sorcières. On ne l'a plus jamais revu. On suppose que le "Vieux Loup" sénile a été chouchouté jusqu'à sa mort car, comme le disent les Rasheméniens moyens avec un haussement d'épaules attendri: "Les Sorcières sont comme ça".

Sous le Huhrong existent de nombreux seigneurs locaux, ayant chacun leurs propres fidèles et leurs affaires. La succession des souverains et l'attribution des postes de chefs de guerre dans les armées sont assurées par la véritable puissance du pays: les Sorcières.

L'existence persistante de la Rasheménie démontre le pouvoir de ces dernières. On suppose qu'elle ne sont pas moins de soixante, et peut-être même plus de cent. Dans le pays, les membres de cet ordre portent des robes noires et des masques gris ne montrant que des visages passifs. Si une sorcière quitte la Rasheménie, pour quelque raison que ce soit, elle abandonne sa tenue noire et dissimule ses pouvoirs. Aucune n'a jamais révélé ses capacités ni son identité en dehors de sa patrie. Le centre d'opération des sorcières est la ville d'Urling.

C'est ce puissant ordre qui fournit les bateaux sans pilote appelés *Bateaux-Sorciers,* et qui déchaînent bêtes horribles et gas empoi-



sonnés sur les vaisseaux du Thay. Les bateaux-sorciers naviguent librement sur le grand lac Ashane, aussi appelé le Lac des Larmes Amères, depuis l'étang d'Erech au nord, jusqu'au Lac Mulsantir et au "port des chaînes" de Surthay au sud.

Les Sorcières de Rasheménie fabriquent également le *jhuild*, le vin de feu, une boisson ambrée très forte que les guerriers ingèrent avant les batailles, car elle atténue la douleur et enflamme les passions - pour le combat ou toute autre activité. Par leur contrôle du jhuild ainsi que par leurs autres pouvoirs, les sorcières dominent les guerriers de Rasheménie, et à travers eux la nation.

Dans leur pays natal les sorcières sont respectées et vénérées. La peine punissant ceux qui blessent une sorcière ou lui désobéïssent est la mort. On prétend que les sorcières prennent des amants pour de courtes périodes, bien que nul n'ait percé le voile entourant ce groupe. On suppose que les amants sont utilisés pour une sorte de programme de reproduction, mais la vérité demeure inconnue.

Les Rasheméniens sont par natures courageux et vantards. Les deux sexes pratiquent le sport de course-sur-neige (un cross-country hivernal, n'autorisant comme vêtements que les plus légères des peaux) et la chasse aux chats des neiges. Les hobbies les plus répandus chez ceux qui ont le temps d'en avoir sont la collection des pierres esthétiques ou rares (y compris les gemmes), et l'exploration des vieilles ruines situées au nord du royaume. Cette ancienne nation, qui n'est plus qu'une série de citadelles détruites, se nommait Raumathar. Elle dominait autrefois le pays, en compétition avec le narfell, autre royaume éteint dont les terres se trouvaient plus à l'ouest.

Le rituel principal concernant les jeunes hommes de Rasheménie est le "*dajemma*", un "voyage vers l'âge adulte," que chaque Rasheménien mâle effectue pendant sa jeunesse. Le dajemma possède souvent un but lointain, comme par exemple une expédition autour de la Mer Intérieure, mais si le jeune rentre chez lui, on lui accorde de grands honneurs. il est considéré comme un adulte et peut bénéficier des droits accordés aux guerriers de son peuple. Le *dajemma* est une entreprise périlleuse, mais a le mérite de montrer le monde extérieur aux jeunes Rasheméniens, donnant à ce peuple des connaissances très supérieures à celles des éleveurs de chèvres typiques. Ces *dajemmas* continuelles ont aussi l'avantage de renforcer les contrats commerciaux avec l'ouest et de recueillir des informations précieuses sur les nations de la Mer Intérieure, en particulier d'ordre militaire. Au même âge les jeunes filles sont examinées par les sorcières. Celles qui sont jugées dignes sont intégrées dans l'organisation.

Sages, marchands et capitaines de mercenaires s'accordent généralement pour dire que la Rasheménie n'a pas d'ambitions expansionnistes. Comme la plupart des royaumes ayant une frontière commune avec le Thay, son problème principal est encore de survivre face aux assauts de cette nation hostile. Avec l'aide des sorcières, elle s'en tire fort bien. Les guerriers Rasheméniens ne connaissent pas la peur et sont très redoutés, mais on les rencontre rarement hors de leur patrie, et ils ne possèdent ni la réputation ni l'expérience des mercenaires de la Côte des Epées. Les Rasheméniens que l'on rencontre le plus souvent sont des jeunes en cours de dajemma qui retiennent souvent l'attention et une bonne partie des spiritueux de la région. Pour la plupart des habitants de la Mer Intérieure et de la Côte des Epées, le Pays Lointain de Rasheménie restera un mystère dont parlent les chansons des ménestrels, le théâtre d'actions d'éclat, le départ de voyages épiques et le pays des mystérieuses sorcières qui peuvent résister aux Sorciers Rouges du Thay.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le *Jhuild*, ou vin de feu, est une liqueur incroyablement forte, ayant une apparence mielleuse mais brûlant la langue et la bouche. Une gorgée provoque un stade d'intoxication modérée et deux tasses un état d'intoxication grave.

Effets de l'intoxication au vin de feu:

	Modérée	Grave
Moral	+10%	+15%
Intelligence	-3	-6
Sagesse	-4	-7
Dextérité	-1	-1
Charisme	-1	-1
Jets de Toucher et de protection	+1	+1
Points de vie	+1	+3

En ce qui concerne le moral, il s'agit de celui du buveur et les bonus ne s'appliquent que dans les situations de combat.

Les réductions des scores d'intelligence, de sagesse et de dextérité ne persistent que durant le temps de l'intoxication. Bien que le vin de feu affecte la dextérité, il est en cela moins toxique que la plupart des alcools.

Le bonus sur les jets de toucher et de protection vient du fait que le vin permet des mouvements rapides, même s'ils ne sont pas toujours bien dirigés.

Le bonus sur les points de vie est similaire à celui que procure un sort d'*aide*. Tous les points perdus sont d'abord enlevés de ce total de "fausse bravoure".

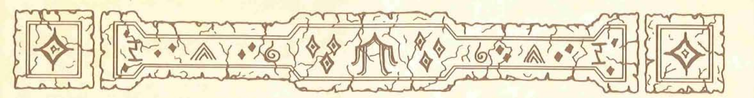
L'inconvénient principal du vin de feu vient de ce que les buveurs tombent, une heure après l'ingestion, dans un sommeil comateux pouvant durer de 7-10 heures - bien que des actions d'éclat puissent avoir été accomplies durant cette heure. D'autres forces ayant cherché à s'emparer de cette idée (comme lors de "l'incursion du vin de feu" exécutée par le Thay il y a 30 hivers) ont retrouvé leurs soldats complètement ivres et endormis alors qu'on avait besoin d'eux ailleurs. Les Rasheméniens semblent immunisés contre cet effet, mais on ignore si cela vient de la magie des sorcières ou de l'exceptionnelle résistance naturelle de ce peuple.

Le vin de feu se vend 1 po la pinte en Rasheménie, 15 po la pinte ailleurs.

Les sorcières de Rasheménie forment un mystérieux culte de lanceuses de sorts contrôlant le destin de la nation. Rencontrées en Rasheménie, elle seront au nombre de 1-6.

Bien que d'une nature très différente de celle des autres magiciens du monde, il est conseillé de les traiter en jeu comme des magiciennes de niveau 6 au moins et 25 au plus (1-20 + 5). Sans refléter tout à fait la vérité, cette approximation suffira jusqu'à ce qu'une étude complète de ces personnages puisse être accomplie. Chaque sorcière rencontrée aura 5% de chances par niveau de posséder un anneau magique, un bâtonnet magique et une arme magique. Cette dernière sera un fouet (*UA page 78*) doté de propriétés et de capacités tirées dans la table des épées magiques (*UA page 89*).

Les sorcières de Rasheménie sont extrêmement honorées dans leur pays, et tous les gens de la région risqueront volontiers leur propre vie pour sauver une sorcière. On n'a jamais aperçu la moindre sorcière au sein des autres Royaumes - et on suppose que s'il leur arrive de voyager, elles empruntent un déguisement.



RAURIN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le désert presque mythique du Raurin est une grande étendue sablonneuse dont la superficie excède celle de nombreuses nations du nord réunies. Il se trouve à l'extréme sud-est, au delà de la Mulhorande.

LES NOTES D'EGLISORME: Contrairement à notre nordique désert d'Anauroch, le Raurin est une grande étendue de sable parsemée de rares oasis et de royaumes détruits. On l'appelle aussi le Désert de Poussière et le Désert de Pierre. On prétend que de grands royaumes disposant d'une puissante magie régnaient sur ce pays. Il se peut que leur chûte ait été le premier facteur ayant poussé les hommes dans la région de la Mer Intérieure et vers la Côte des Epées. Ce qui se trouve dans ce désert ne figure encore dans aucun texte.

REDDANSYR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Petite ville située entre Téziir et Port-Ponant. Reddansyr est le point de départ des caravanes à destination du sud.

SAERLOUNE

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'une des quatre grandes cités côtières de Sembie. Voir SEMBIE.

SCORNUBEL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Scornubel est une grande ville ouverte, située sur la rive nord, au confluent de la fourche sud du Chionthar et du Fleuve du Crâne. Dépourvue de murailles, elle bouillone d'une activité incessante. Le voyageur y entrant peut voir de nombreux animaux de bât, charriots et symboles de Compagnies Marchandes. La plupart des bâtiments ne possèdent qu'un ou deux étages. D'autres, plus grands, et des tours sont réunis au centre de la ville.

LES NOTES D'EGLISORME: Scornubel est l'une des cités les plus importantes de la Route de Commerce allant d'Eauprofonde aux nations de la Mer Intérieure. Comme ses rivales, Elturel et Iriaebor, c'est une ville faite de marchands et de choses intéressant les marchands: entrepôts, transport et protection (souvent contre les autres marchands).

La "Cité des Caravanes" est dirigée par la vieille et rusée Dame Rhessajan, au port royal, qui fut autrefois une audacieuse exploratice et marchande ambulante, toujours célèbre dans les tavernes sous le nom de "Rhessajan des Tentes". Elle est soutenue par trois Grands Seigneurs Conseillers nommés Burdan, Dyp et Phantar, tous aventuriers ou maîtres de caravanes, d'âge moyen, à la retraite. La Dame et ses conseillers jugent des activités de la ville en fonction d'un seul critère: ce qui profite à la cité et à ses marchands.

INFORMATIONS LUDIQUES: La Cité des Caravanes, Scornubel, est un quartier général des compagnies de caravanes, auxquelles elle sert de port, de port-ferry et d'entrepôt. Les plus grandes compagnies de caravanes du nord ont ici un entrepôt, des pâturages et écuries, ainsi que des bureaux. Six de ces compagnies sont décrites ci-dessous. Pour plus d'informations consulter la rubrique MARCHANDS.

La Haute Lune (Transmarche): Dirigée par Guldeph Marmmon, guerrier de niveau 9, cette compagnie florissante domine les routes menant à la Côte des Epées depuis ses bases de Scornubel et d'Eauprofonde. Elle transporte une grande variété de produits mais possède l'exclusivité de l'acheminement du *kaorph* ("vin bleu") et de certaines épices (l'arispègue, la marke et le delphe) provenant du sud-est lointain. Ses couleurs sont un croissant blanc sur un ovale noir parsemé d'étoiles.

Les Pieds Assurés: Dirigés par un Conseil (les marchands Pheng Thelombur, Aramma Dulv et Prist Thelmip), et basés à Scornubel, les Pieds Assurés sont spécialisés dans la fourniture de guides/escortes/gardes pour tous usages: leurs propres caravanes et celles des autres marchands. Leurs tarifs sont élevés mais leurs services de bonne qualité. On prétend qu'ils ont trouvé de grands trésors dans plusieurs tombes et temples en ruines découverts par certains de leurs guides.

Les Seigneurs de la Piste: Mystérieux et pompeux, les Seigneurs de la Piste (que certains prétendent aux ordres du Thay, ou d'autres nations maléfiques orientales) ont déjà engagé des demi-orques (voire pire) comme gardes, mais ils semblent disposer de ressources monnétaires inépuisables et peuvent réunir en très peu de temps une ou deux petites armées pour garder les cargaisons et les clients très précieux. On dit que les "Seigneurs de la Piste" sont des rois marchands, mais nul ne les a jamais vus; ils dirigent par l'intermédiaire du gros illusionniste masqué Mhereg Ssar (niveau 6).

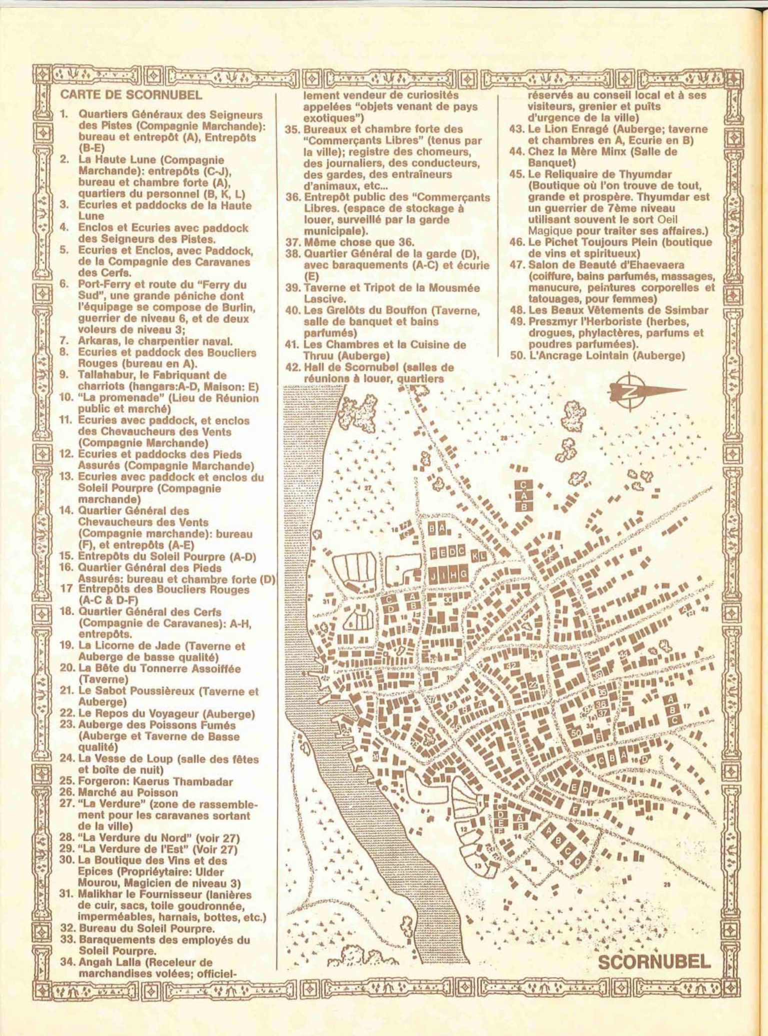
Les Boucliers Rouges: Ancienne Compagnie de Mercenaires (encore disponible, d'après certains), les Boucliers Rouges sont un groupe de guerriers très expérimentés (niveau 1-3), bien armés, et portant des boucliers uniformément rouges. Ils se louent généralement par groupes de 25, 50 ou 75 pour garder des caravanes régulières allant de Padhiver à l'Amn. Ils accompagnent leurs propres caravanes tous les trois ou quatre jours, de Scornubel à Eauprofonde, transportant aussi bien messages que marchandises. Menés par Brondar Heaumbrind (guerrier de niveau 6) et ses lieutenants, Miftat (guerrier de niveau 5) et Vuldan (guerrier de niveau 4), les Boucliers Rouges assurent un maintien de l'ordre efficace dans les rues de Scornubel, en observent les abords pour repérer les attaques de brigands (et pour être bien informés des événements s'y déroulant).

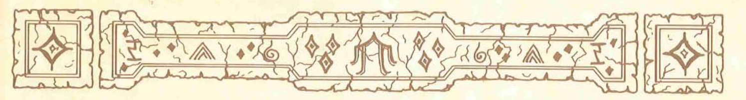
Les Caravanes des Cerfs: Compagnie assez vieille et ayant quelque peu perdu de sa grandeur, celle-ci était formée de rudes aventuriers (la plupart étant aujourd'hui morts ou partis vers de nouvelles aventures). Elle a été reprise par des marchands qui se préoccupent toujours d'affaires, importantes ou non, ailleurs. Leurs robes sont blanches, ou crème, brodées d'or. Les personnages importants de la compagnie portent aussi des andouillers brodés à l'or sur les épaules de leurs vêtements. Leur "général de piste" âgé, Tomm Bharhin le Noir, a perdu le contrôle effectif des opérations journalières au profit des marchands Scorm, Hlevell et Dindar Pel, tous trois jeunes et venus d'Amn, désespérant de faire fortune dans leur royaume d'origine, eempli de puissants marchands, mais décidés à gagner leur vie ici.

Les Chevaucheurs de Vent (Transmarche): Les Chevaucheurs de Vent sont de jeunes marchands, relativement inexpérimentés, ayant la réputation d'être de féroces concurrents, de rudes voyageurs et de joyeux compagnons. Tous portent des boucliers exposant un pégase blanc aux ailes déployées, et sont très demandés pour les transports rapides et discrets

CARTE DE SCORNUBEL

1. Quartiers Généraux des Seigneurs des Pistes (Compagnie Marchande): bureau et entrepôt (A), Entrepôts (B-E)
2. La Haute Lune (Compagnie Marchande): entrepôts (C-J), bureau et chambre forte (A), quartiers du personnel (B, K, L)
3. Ecuries et paddocks de la Haute Lune
4. Enclos et Ecuries avec paddock des Seigneurs des Pistes.
5. Ecuries et Enclos, avec Paddock, de la Compagnie des Caravanes des Cerfs.
6. Port-Ferry et route du "Ferry du Sud", une grande péniche dont l'équipage se compose de Burlin, guerrier de niveau 6, et de deux voleurs de niveau 3;
7. Arkaras, le charpentier naval.
8. Ecuries et paddock des Boucliers Rouges (bureau en A).
9. Tallahabur, le Fabriquant de charriots (hangars:A-D, Maison: E)
10. "La promenade" (Lieu de Réunion public et marché)
11. Ecuries avec paddock, et enclos des Chevaucheurs des Vents (Compagnie Marchande)
12. Ecuries et paddocks des Pieds Assurés (Compagnie Marchande)
13. Ecuries avec paddock et enclos du Soleil Pourpre (Compagnie marchande)
14. Quartier Général des Chevaucheurs des Vents (Compagnie marchande): bureau (F), et entrepôts (A-E)
15. Entrepôts du Soleil Pourpre (A-D)
16. Quartier Général des Pieds Assurés: bureau et chambre forte (D)
17 Entrepôts des Boucliers Rouges (A-C & D-F)
18. Quartier Général des Cerfs (Compagnie de Caravanes): A-H, entrepôts.
19. La Licorne de Jade (Taverne et Auberge de basse qualité)
20. La Bête du Tonnerre Assoiffée (Taverne)
21. Le Sabot Poussièreux (Taverne et Auberge)
22. Le Repos du Voyageur (Auberge)
23. Auberge des Poissons Fumés (Auberge et Taverne de Basse qualité)
24. La Vesse de Loup (salle des fêtes et boîte de nuit)
25. Forgeron: Kaerus Thambadar
26. Marché au Poisson
27. "La Verdure" (zone de rassemblement pour les caravanes sortant de la ville)
28. "La Verdure du Nord" (voir 27)
29. "La Verdure de l'Est" (Voir 27)
30. La Boutique des Vins et des Epices (Propriéytaire: Ulder Mourou, Magicien de niveau 3)
31. Malikhar le Fournisseur (lanières de cuir, sacs, toile goudronnée, imperméables, harnais, bottes, etc.)
32. Bureau du Soleil Pourpre.
33. Baraquements des employés du Soleil Pourpre.
34. Angah Lalla (Receleur de marchandises volées; officiellement vendeur de curiosités appelées "objets venant de pays exotiques")
35. Bureaux et chambre forte des "Commerçants Libres" (tenus par la ville); registre des chomeurs, des journaliers, des conducteurs, des gardes, des entraîneurs d'animaux, etc...
36. Entrepôt public des "Commerçants Libres. (espace de stockage à louer, surveillé par la garde municipale).
37. Même chose que 36.
38. Quartier Général de la garde (D), avec baraquements (A-C) et écurie (E)
39. Taverne et Tripot de la Mousmée Lascive.
40. Les Grelôts du Bouffon (Taverne, salle de banquet et bains parfumés)
41. Les Chambres et la Cuisine de Thruu (Auberge)
42. Hall de Scornubel (salles de réunions à louer, quartiers réservés au conseil local et à ses visiteurs, grenier et puîts d'urgence de la ville)
43. Le Lion Enragé (Auberge; taverne et chambres en A, Ecurie en B)
44. Chez la Mère Minx (Salle de Banquet)
45. Le Reliquaire de Thyumdar (Boutique où l'on trouve de tout, grande et prospère. Thyumdar est un guerrier de 7ème niveau utilisant souvent le sort Oeil Magique pour traiter ses affaires.)
46. Le Pichet Toujours Plein (boutique de vins et spiritueux)
47. Salon de Beauté d'Ehaevaera (coiffure, bains parfumés, massages, manucure, peintures corporelles et tatouages, pour femmes)
48. Les Beaux Vêtements de Ssimbar
49. Preszmyr l'Herboriste (herbes, drogues, phylactères, parfums et poudres parfumées).
50. L'Ancrage Lointain (Auberge)





dans les régions du nord. Il y a approximativement soixante Chevaucheurs de Vent. Ils préfèrent conserver l'annonymat, se faisant représenter en toutes choses par leur chef, Torshilm Firetel (guerrier de niveau 6, autrefois de Port-Ponant).

SELGONTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Selgonte est l'une des grandes cités mercantiles côtières de Sembie. Voir SEMBIE.

SEMBIE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Sembie est un riche Royaume marchand situé à l'est du Cormyr, sur la rive ouest de la Mer des Etoiles Déchues. C'est un pays agricole comprenant vallons et plaines, dominé par une poignée de grandes et riches cités. C'est aussi une nation bien gouvernée, organisée, qui pourra fort bien un jour rivaliser avec les vieux royaumes de l'est et du sud.

LES NOTES D'EGLISORME: Le riche royaume marchand de Sembie est un pays comprenant d'excellentes fermes, des ports actifs, des industries textiles de bonne qualité et une armée vigilante pour veiller sur sa prospérité. Les armes de la Sembie sont "Le Corbeau et l'Argent". Le premier représente Rauthauvyr "le Corbeau", fondateur du royaume, qui ne régna jamais mais commanda les armées pour le compte d'une succession de rois marchands. Les pièces d'argent représentent la prospérité par le commerce.

La Sembie a été peuplée par des hommes venus du sud et s'y étant installés à l'origine pour ses gigantesques forêts d'iliyr, un bois très prisé dans les constructions navales. A mesure qu'ils abattaient les arbres, les bûcherons entrèrent de plus en plus en conflit avec les elfes, qui craignaient de perdre la totalité de leurs forêts. Cela aurait fort bien pu se produire si l'armée de mercenaires constituée à la hâte par la nation naissante avait battu les troupes elfiques, mais celles-ci furent nettement victorieuse à l'endroit appelé Les Flèches Chantantes (884 CV). Elles abattirent ou chassèrent par la suite tous les hommes s'aventurant au nord du Fleuve Ashaba et du Lac Sembre.

Ce fut approximativement à cette époque que les hommes découvrirent les richesses minérales de la Mer de Lune et que la pression commença à monter en Sembie. Le besoin d'une route de commerce traversant les Bois Elfiques se faisait sentir pour faire de la région la porte mondiale de ces richesses. Le pays se fortifia à mesure que les fermes prospéraient sur les terres déboisées, et que des artisans arrivaient du sud pour saisir l'occasion d'acquérir du terrain et la richesse, emmenant avec eux leur art. Rauthauvyr insista pour que soit conservée une armée de métier, qu'il maintint en forme en assurant l'ordre sur les frontières de Sembie, et en améliorant les routes.

Enfin le Corbeau partit seul en ambassadeur à la Cour Elfique, et demanda au Conseil des Elfes son accord pour la construction d'une route ouverte aux humains devant aller d'Ordurlin aux berges de la Mer de Lune. Il proposa aux elfes d'en choisir le tracé et d'en garder le contrôle ainsi que des bois alentours, afin qu'aucun arbre ne soit abattu et qu'aucune communauté humaine ne s'y installe. Les deux peuples devaient construire ensemble la route.

Bien que les elfes aient d'ores et déjà conclu des arrangements similaires avec les Hommes des Vaux et n'aient rencontré aucune difficulté avec les habitants du Valvélar (aujourd'hui Valherse), ils refusèrent, n'ayant ni l'envie ni le besoin de voir une telle route se construire. Le Corbeau menaça alors d'exterminer tous les elfes isolés d'Arnothoi, les derniers individus belliqueux de Sembie, si la Cour Elfique ne collaborait pas. Il promit de ne pas toucher à Arnothoi et de laisser ses elfes libres d'aller et venir, de commercer à leur guise, si la route était construite.

Les elfes acceptèrent et le futur financier de la Sembie fut assuré. Les elfes construisirent Montéloy sur les berges de la Mer de Lune pour que cette ville serve de terrain de rencontre commercial avec les hommes. Avec le temps les elfes d'Arnothoi vinrent rejoindre leurs cousins au nord ou bien s'échappèrent pour chercher l'Eternelle-Rencontre, et ce bois disparut graduellement. La route que choisirent les elfes passait à la base de la Pierre Debout, en souvenir des rapports humains-elfes moins hostiles du passé.

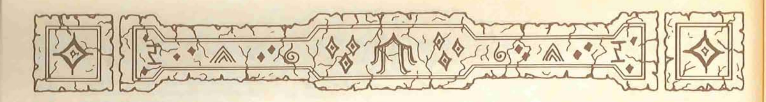
La Sembie s'enrichit sous le gouvernement de chefs marchands à la sagesse croissante tels que Saer (qui a donné son nom à la ville de Saerb et, plus tard, à celle de Saerloune qui s'appelait autrefois Chondathan) et Selgar (Chancelgonte fut rebaptisée Selgonte à sa mort). Avant de mourir, Rauthauvyr le Corbeau s'assura que ces marchands disposent d'un conseil solide d'aînés pour les conseiller et empêcher qu'un quelconque souverain puisse garder le pouvoir par la force des armes. Puis cet homme habile qui avait créé une nation, désormais à-demi aveugle et rendu infirme par de vieilles blessures, s'enfonça vers le nord dans les Bois Elfiques et disparut. Nul ne sait ce qui lui est arrivé ni où repose sa dépouille, hormis peut-être quelques très vieux elfes.

Aujourd'hui la Sembie est un royaume fort, prompt à répondre aux menaces contre sa souveraineté (telles que le soulèvement du Valbalafre), et possédant le trésor national le plus important de tous les pays occidentaux de la Mer Intérieure. Son souverain porte le titre de Grand Maître et est élu pour sept ans par un conseil de marchands.

Celui-ci réside à l'heure actuelle à Ordulin et compte vingt-deux membres. Le premier mandat du souverain en titre, Elduth Yarmmaître, s'achève dans deux ans, et bien qu'il se trouve toujours des ambitieux pour briguer la place de Grand Maître ou pour ne pas être satisfait de celui qui remplit la fonction, l'homme âgé et sage, plein de bonté et d'humour qu'est Eldath a toutes les chances d'être réélu. Certains hauts citoyens de Sembie lui ont conseillé de profiter de la disparition des elfes pour annexer les terres allant de de Montéloy à la Langue de Dragon, au Valbrume et aux Pics du Tonnerre, mais il a jusqu'ici refusé, sous la foi du vieux dicton "les épées parlent mais elles n'écoutent pas".

INFORMATIONS LUDIQUES: Les détails de la Sembie, ses forces armées, ses cités et ses personnalités, sont laissés à l'imagination du MD, comme cela est précisé dans le Livret de Référence du MD. Ceci concerne les cités de Sembie suivantes:

Daerlune
Huddagh
Kulta
Mulhessen
Ordulin
Saerb
Saerloune
Selgonte
Surd
Tulbegh
Urmlaspyr
Yhaunn
et les terres qui les entourent.



SERPENT JAUNE (PASSE DU)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette passe traversant les montagnes du Couchant est l'une des rares pistes utilisables au nord des Collines Lointaines et au sud d'Anauroch. C'est un labyrinthe tortueux, sinuant entre les pics, et contournant de grands pitons rocheux de grès rouge.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette passe montagnarde isolée est une longue et large vallée naturelle formant un passage stratégique à travers les montagnes situées au nord du Cormyr. Son nom lui vient de l'étrange et terrifiante bête draconienne ressemblant à un serpent jaune-ivoire ailé qui s'y installa il y a plusieurs centaines d'années, avant d'être abattue par l'aventurier Tuirlagh "La Masse" Nundass de Lunargent.

. La passe est à l'heure actuelle contrôlée par le Zhentarim, qui ne permet le passage de personne, sinon ses membres, ses alliés et les clients ayant reçu son approbation. Le Zhentarim a résisté à plusieurs tentatives d'expulsion menées par le Cormyr, Iriaebor, Scornubel et Borcolline.

Les forces gardant la passe sont inconnues, bien qu'on les sache notamment flanquées par plusieurs *horreurs* de gargouilles (une horreur constituant une tribu de ces créatures) et au moins un golem de pierre.)

INFORMATIONS LUDIQUES: Les patrouilles du Zhentarim affectées à cette région sont au maximum de leurs effectifs et comptent au moins 40 guerriers de niveau 2 chacune, plus un magicien de niveau 1-6 et un clerc (de Baine) de même niveau.

LE SHAAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Shaar est une région de grandes plaines herbues située au sud, au delà du Golfe de Vilhon.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Shaar est dominé par des kilomètres et des kilomètres de hautes herbes, habités par des nomades, des éleveurs et des pillards. On prétend cependant que ces peuples possèdent de grands et mystérieux pouvoirs.

La région appelée "Shaar Oriental" est moins verte, beaucoup plus aride. Il s'y trouve un gigantesque canyon, connu sous le nom de Grande Faille, abritant de nombreux nains méridionaux.

SOIRETOILE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Soirétoile est une ville non-fortifiée d'une cinquantaine de bâtiments principaux, située à l'endroit où la grand-route croise l'Etoilée (rivière), en Cormyr.

LES NOTES D'EGLISORME: Soirétoile est un village situé à une croisée de chemins, et dont les habiles artisans produisent vin, parchemins et laine destinée aux tisserands de Suzail et de Daerlune. Soirétoile sert de marché aux petites mais bonnes fermes du voisinage, et possède une excellent auberge, *La Chopine Solitaire.*

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Seigneur de Soirétoile est Tessaril Hiver, guerrière de niveau 10 qui se montre à la fois rapide et efficace dans ses devoirs envers la couronne.

SOSSAL

AU PREMIER COUP D'OEIL: A l'extrême nord, l'accès en étant barré par le Grand Glacier, se trouve le légendaire royaume du Sossal. Cette nation isolée est la patrie des Sossarhimes, race très pâle et très blonde, se vêtant de blanc et pouvant se dissimuler sur la glace. On ignore si la magie de leurs shamans épargna la glaciation à la région, ou si ce fut elle qui causa le désastre.

SOUBAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Soubar est une petite ville située sur la Route de Commerce, au nord de Scornubel, servant souvent d'étape aux marchands.

LE SUD

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'appellation "Sud" (aussi appelé "Le Sinistre Sud Magique") fait généralement référence aux nations de Chessentie, de Mulhorande et d'Unther, qui figurent parmi les première et les plus vieilles nations du continent.

LES NOTES D'EGLISORME: "Le Sud" est souvent cité pour expliquer quelque événement d'origine inconnue. Une tempête soufflant soudain sur la Mer Intérieure sera par exemple attribuée à "cette damnée magie du Sud". Les Nations du Sud sont plus anciennes que tous les autres Royaumes humains. Les habitants du Nord les considèrent comme des régions aux coutumes étranges et exotiques, décadentes, ou règnent crauté et esclavage, sous la domination de dieux étranges, et ne connaissant qu'une seule loi: celle de l'épée.

Le Sud est aussi connu pour sa puissante magie. De nombreux objets et reliques magiques y ont leur origine. On rencontre parfois des marchands du Sud dans les ports du Nord, vendant épices, riches étoffes, vin et ornements de bronze, et achetant chevaux de guerre, parchemins, verre, acier travaillé et objets en bois.

Les Hommes du Sud ont généralement de un à trois cercles bleus peints sur le front. Ils signifient que l'homme qui les porte est habile et cultivé, qu'il connait la magie, l'histoire religieuse et les rituels, ou qu'il est instruit de la loi et du floklore de sa région maternelle. En général la plupart des gens du Sud sont considérés comme des magiciens, ou des suppôts de magiciens, et on évite de les fréquenter.

SURD

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Surd est une petite communauté agricole de Sembie (voir SEMBIE).

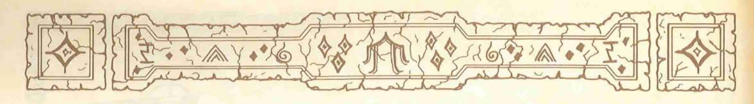
SUZAIL

AU PREMIER COUP D'ŒIL : Suzail est la capitale royale et la ville la plus riche du royaume du Cormyr, dont elle abrite les maisons marchandes les plus importantes. La cité est dominée par le château fortifié du Roi Azoun IV, lequel est séparé de la cité basse par ses splendides jardins, et dont on prétend que les souterrains recèlent de riches emplacements funéraires.

LES NOTES D'EGLISORME : La cité st fort justement celèbre pour ses bazars, ses sculpteurs d'ivoire et ses fabriquants de vêtements. Des centaines d'hivers d'ivoire glané en "extrême orient" et dans les jungles tropicales du sud ont traversé la Mer Intérieure, défenses brutes et fragments, pour le compte des premiers, et en sont repartis sous formes de bibelots et de bijoux, vers l'Amn, le Nord et la Côte des Epées. Pour les seconds on file la laine dans la cité Sembienne de Daerlune, mais ceux qui filent à Suzail même affirment que leur travail est de meilleure qualité, et que les couleurs en sont plus vraies et plus durables.

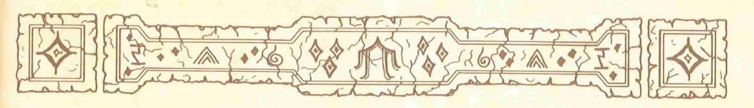
On trouvera une carte de Suzail à la page 75.


CARTE DE SUZAIL



LEGENDE:

1. Palais
2. Lac Azoun
3. Les Jardin Royaux (ou "jardins floraux")
4. 'La Promenade' (La rue de la Porte-Est à la Porte de la Corne).
5. Porte Est
6. Auberge de la Nuit
7. Propriétés des Markey
8. Marché Couvert
9. Prison Municipale
10. Citadelle des Dragons Pourpres (Garnison)
11. Docks Royaux
12. Tour du Port
13. Porte des Champs
14. Les Champs des Morts (Cimetière); hors de la carte, vers l'ouest
15. Le Marché
16. Le Bassin
17. Porte de la Corne
18. Monument: Le Dragon Pourpre
19. Maison du Seigneur Magister de la Cité: Sthavar
20. La Cour Royale (Bâtiments communiquants)
21. Ecuries de la Cour
22. Quartiers de l'Oeil du Dragon (Compagnie Marchande)
23. Quartiers des Mille Têtes (Compagnie Marchande)
24. Quartiers des Sept Soleils (Compagnie Marchande)
25. Quartiers des Six Coffres (Compagnies Marchandes)
26. Ecuries de Rheuban
27. Entrepôts d'Iravan, à louer
30. Chantiers navals
31. Les Tours de la Bonne Fortune (Temple de Tymora)
32. La Pièce Silencieuse (Temple de Dénéir)
33. La Forge Royale
34. Sanctuaire dédié à Lliira
35. Sanctuaire dédié à Oghma
36. Sanctuaire dédié à Malar
37. Le Clin d'Oeil (Taverne)
38. Le Vieux Nain (Taverne)
39. Les Mâchoires du Dragon (Taverne)
40. L'Oeil Hivernal (taverne)
41. Le Gobelin Doré (Taverne)
42. La Jeune Fille Hilare (Taverne)
43. Entrepôts de Zhaelun
44. La Sorcière en Pleurs (Taverne)
45. Le Bâton de Pélerin (Auberge)
46. Les Six Chandelles (Auberge)
47. "Les Mâchoires" (Conduit souterrain emmenant la vapeur au bassin, 16.)
48. Auberge de Thelmar
49. Auberge de Sélavar
50. Chez Zult (Changeur agréé)
51. Le rat Noir (Taverne)
52. La Queue de Jument (Taverne)
53. La Cour de Zathchos
54. Chez Taneth (Salle de banquets)
55. Auberge de Sontravin
56. Entrepôts et Docks de Skatterhawk
57. Sanctuaire dédié à Tyr
58. La Roue Grinçante (Auberge)
59. Chez Sulchra (Salle de banquets)
60. Le Lit Réchauffé (Auberge)
61. Maison Familiale de Skatterhawk
62. Maison de Helve Dhasjarr, guerrier
63. Maison de Cormorr Lhestayl, guerrier
64. Ancienne maison de Thetos et Almen Sangfaucon (clercs à la cour); désormais domicile de Lanneth murg, guerrier.
65. La tour d'Argul (un sorcier)
66. Ancienne forge d'Atham N'a-qu'un-oeil; désormais salle de banquets: la Cicatrice Pourpre
67. Maison de Dolchar Déthantar
68. Chez Danain (Quincaillerie)
69. Ecuries de Kriyéos Lathmil
70. Tour de Laspeera (Magicienne)
71. Maison des Montewivern (Voir carte d'Immersye pour leurs autres propriétés)
72. Sanctuaire consacré à Milil
73. Entrepôts de Jhassalan (huiles et parfums)
74. Tour du mage Baskor
75. Entrepôts de Faeri (Ivoire)
76. Entrepôts d'Ossper (Fines étoffes)
77. Tour de Vangerdahast (Magicien de la Cour)
78. Appartements de Noirécu (Résidence appartenant à la Cour)



INFORMATIONS LUDIQUES : L'ivoire est une matière semi-précieuse dont la beauté (et la valeur) sont augmentées par la sculpture. Les artisans de Suzail achètent l'ivoire brute au prix de 1 pièce d'or la livre dans le cas de gros morceaux et de la moitié de ce prix pour les fragments. Les défenses d'éléphants, de mammouths et de morses se vendent au prix normal. De l'ivoire provenant de bêtes rares ou de nature magique peuvent atteindre jusqu'à 10 fois cette valeur.

Le Roi Azoun IV est un cavalier de niveau 20 et d'alignement LB. On le trouve rarement seul car il a une garde personnelle de six guerriers de niveau 8. De plus il se trouve souvent en compagnie de sa Cour, dans laquelle on rencontre certains des cormyriens les plus puissants, comme le sorcier Vangerdahast.

Sa majesté porte un certain nombre d'objets (anneaux, bracelets, etc...) qui lui procurent une immunité à plusieurs formes d'attaque. On prétend qu'on a lancé sur lui un sort spécial qui, en cas de menace grave, le téléportera en un autre lieu (certains disent que la destination de la *téléportation* est le château de Suzail. D'autres affirment qu'il s'agit des cryptes situées sous ce dernier, ou du château de Haute Corne).

Vangerdahast, Magicien Royal du Royaume d'Azoun IV et Doyen Emperius du collège des "sorciers guerriers" est un magicien de niveau 15. Vangerdahast est d'alignement Loyal Neutre. C'est un homme calme et réfléchi, respecté par ses pairs à la fois pour ses connaissances et pour sa courtoisie. Il ne supporte guère les fats et les imbéciles, mais est totalement loyal envers la couronne.

Sthavar, Seigneur Magister de la Cité, est le seigneur local chargé du gouvernement routinier de la plus grande cité du Cormyr. C'est un guerrier de niveau 15, d'alignement loyal bon, qui possède une résidence privée non loin des terres du palais royal. Il entretient une garde d'honneur de six guerriers de niveau 5. Son héraut, Xorn Hacande, est un mage de niveau 9.

TARKHALVAL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Tarkhalval, aussi appelé La Vallée Perdue, est situé près des frontières du Grand Désert d'Anauroch, flanqué par des montagnes escarpées. Les conifères ne poussent pas sur ses flancs, contrairement aux vieilles ruines et aux entrées de mines et de cavernes.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette petite vallée montagneuse se trouve désormais à l'orée du grand et hostile désert qui divise désormais de nombreux royaumes connus. Ce val était autrefois allié aux riches royaumes d'Asram et de Holondah, dont les ruines ont depuis longtemps été avalées par le désert. Lors de son apogée, la communauté abritait de tranquilles fermiers et mineurs. Elle était renommée pour ses tasses et ses pipes sculptées. La soudaine arrivée des orques et des gobelins qui abattirent les nains des montagnes entourant le Tarkhalval et chassèrent les elfes de la Forêt de l'Orée voisine, isola la communauté humaine. La vallée tomba peu après et plus personne n'a tenté depuis de s'y installer. On dit que seules les caravanes de Château-Zhentil peuvent y passer librement.

INFORMATIONS LUDIQUES: On a rapporté la présence dans la Vallée Perdue de plusieurs tribus belliqueuses d'orques et de gobelins, dont la plus puissante est celle des Korinkathar, les Orques du Chagrin.

TETHYR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Téthyr se situe entre les limites de la forêt de Téthir et l'association de cités-états du Calimshan. C'est une terre faite de grands domaines et de seigneurs en guerre les uns contre les autres. Espions et mercenaires en font leur endroit de prédilection.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette nation riche mais troublée est désormais un royaume aux souverains changeants et à la puissance incertaine. L'ancienne famille régnante a été réduite à une extinction presque totale, et il règne un chaos politique complet dans le pays. Le Téthyr reste cependant un riche royaume féodal abritant de nombreuses familles nobles, à l'armée et au commerce puissants. Cependant, tant que la situation n'est pas stabilisée, les voyageurs doivent être avertis des dangers que représentent les factions rivales et les patrouilles frontalières.

INFORMATIONS LUDIQUES: On pense la famille royale du Téthyr détruite, bien que se présente à l'occasion un prétendant au trône qui tente de rallier des forces à sa cause. Si un héritier direct du trône a survécu au bain de sang organisé en Téthyr, il se trouve sûrement loin du pays, utilisant un autre nom, et gardant secretes ses origines, pour éviter d'être pourchassé par les différentes factions.

TEZIIR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Téziir, la plus grande cité libre sur les rives du Lac des Dragons, est la rivale commerciale de Port-Ponant. C'est une ville étendue, dépourvue de murailles, qui a été attaquée, pillée et brulée plus d'une fois au cours de sa brève histoire.

THAR (Le Grand Pays Gris)

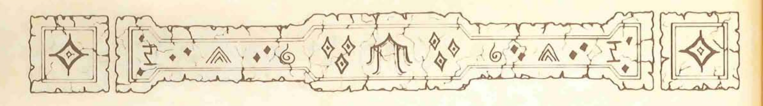
AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Grand Pays Gris du Thar s'étend du sud au nord, de la Mer de Lune jusqu'aux steppes bordant le Grand Glacier.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Thar est une région désolée, non-civilisée, dépourvue de colons et de fermiers. Elle est habitée par des pillards nomades et des "hommes-bêtes" (ogres), ainsi que par de grandes bandes d'orques. Ces créatures reçoivent parfois dit-on l'aide de diables invoqués par une maléfique magie. On sait que de tels mauvais magiciens commandent les cités-états rivales Château-Zhentil et Mulmastre. Ce fait, combiné avec le mal en sommeil de Vaasie et des grands Dragons contribue à faire du Thar la porte des "Maléfices du Nord".

THAY

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Thay est une puissante nation magique, exotique et maléfique située à l'est des Royaumes connus, bordée par l'Aglarond et le Thesk à l'ouest; par la Rasheménie au nord, la Mer Intérieure au sud, les Monts du Levant et le Désert Sans Fin à l'est. Ce royaume est surtout connu pour sa prospérité, son héritage archaïque, son gouvernement byzantin et sa société basée sur la magie.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Thay est contrôlé par une confédération à structure assez lâche de puissants lanceurs de sorts, connus collectivement sous le nom de Sorciers Rouges du Thay. Ils sont mauvais et paranoïaques à l'extrême, cherchant à maintenir leur propre pouvoir dans leur nation tout en diminuant celui des autres royaumes - qu'ils jugent dangereux pour leur existence. Les magiciens n'appartenant pas à leur culte (en



particulier ceux qui participent au gouvernement de nations rivales) sont considérés comme des menaces devant être éliminées. On ignore le nombre total de Sorciers Rouges.

Le Thay possède également une noblesse. Des Tarkions et des Tarkionnes gouvernent les provinces sous la direction des représentants des Sorciers, les Zulkirs. On suppose qu'il existe à présent huit zulkirs - dont le nom est inconnu, hormis pour l'un d'entre eux: Szass Tam.

Les Sorciers Rouges et leurs séïdes utilisent divers insignes. Celui que l'on rencontre le plus en dehors du Thay est une flamme rouge sur fond noir ou pourpre profond.

Les Sorciers Rouges mènent une politique expansionniste et impérialiste destinée à avaler les états voisins. Ce programme a été gêné par des querelles internes, et différents cultes de personnalités parmi les Sorciers ainsi que par le fait que le culte ne fait pas confiance aux mercenaires ni aux aventuriers de haut niveau n'en étant pas membres. Sur toutes les invasions de Rasheménie, 3 sur 4 ont été tentées par l'un ou l'autre chef de faction cherchant à étendre sa puissance en Thay par l'apport de victoires militaires.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Sorciers Rouges parcourent le monde en cherchant à augmenter leur puissance. Tous les Sorciers Rouges rencontrés seront d'un niveau compris entre le 9ème et le 15ème. Il y a 50% de chances pour qu'ils disposent de gardes du corps (généralement des ogres ou autres créatures non-humaines) et une chance égale pour qu'ils soient accompagnés par 1-4 apprentis de plus bas niveau (1-8). Les Sorciers Rouges ne sont guère amateurs de subtilité et portent fièrement leurs robes écarlates en toutes circonstances - sinon lorsque le besoin de discrétion est vital.

TILVER (PASSE DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Il s'agit de l'une des trois passes existant au coeur des Pics du Tonnerre, les deux autres étant la Passe des Ombres et la Passe du Tonnerre. Son emplacement en fait un point stratégique de la région. Petite ville dépourvue de fortifications, Tilverton se trouve sur le côté occidental de la passe.

LES NOTES D'EGLISORME: La région de la Passe de Tilver fut occupée par le Cormyr durant un conflit avec le Valbalafre, il y a quelques hivers, et plus récemment au cours d'une dispute avec les forces de Château-Zhentil. Ces occupations eurent lieu avec l'approbation tacite des autres Vaux et de la Sembie, désirant voir l'importance du Dragon Pourpre augmenter dans la région.

Cette position stratégique sur la route de commerce située à l'est d'Arabel et à l'ouest des Vaux abrite une petite ville, Tilverton, disposant de plusieurs bons éleveurs et loueurs de chevaux, un important temple de Gond, et une auberge d'excellente qualité: La Bouteille Haut-Levée.

INFORMATIONS LUDIQUES: La région de la Passe est patrouillée par des troupes montées du Cormyr. Chaque patrouille comprendra 12 guerriers de niveau 1, menés par un guerrier de niveau 4, et dans 50% des cas un sorcier guerrier de niveau 3-6. Tous montent des chevaux moyens avec bardes de cuir. Les guerriers sont vêtus de harnois. Ces patrouilles ont l'ordre de ne pas ennuyer les marchands, d'informer les voyageurs des coutumes du Cormyr, et d'éviter de combattre des forces supérieures en nombre. Si une telle bataille se révèle inévitable, la plus grande partie des soldats tentent de retenir l'ennemi, tandis que l'un d'entre eux galope pour faire un rapport.

TRIEL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Triel est une étape sur la Route de Commerce allant de Scornubel à Eauprofonde. C'est là que se rencontrent les pistes moins fréquentées venant d'Elturel et de Borcolline.

TSURLAGOL

AU PREMIER COUP D'OEIL: Tsurlagol est une grande cité prospère, sise à l'est de Procampur. C'est la dernière de son type que l'on puisse rencontrer avant d'atteindre les frontières de l'Impiltur.

TULBEGH

AU PREMIER COUP D'OEIL: Tulbegh est un petit village de Sembie, lieu de naissance d'Elduth Yarmmaître.

TURMISH

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le pays de Turmish se trouve au sud des îles des Pirates. C'est une riche et fertile terre agricole composée de nombreux villages et de quelques cités-états.

LES NOTES D'EGLISORME: Les habitants du Turmish sont dit-on grands et beaux, et possèdent une peau acajou. Parmi eux les marchands portent de longues barbes coupées au carré.

Outre ses fermes, le Turmish est connu pour ses armures ouvragées d'excellente facture: portant piques et courbes flûtées, elles mélangent les styles humain et elfique.

TYRLUK

AU PREMIER COUP D'OEIL: Tyrluk est un petit village du Cormyr, situé à une croisée de chemins, possédant un forgeron, un fabriquant de charriots et un marché pour fermiers.

LES NOTES D'EGLISORME: Les gens des environs élèvent de solides poneys et nombreuses sont les caravanes qui changent ici de chevaux.

INFORMATIONS LUDIQUES: Suldag "Le Sanglier" est le Seigneur local nommé par le roi, guerrier de niveau 6 au mérite indéniable et à l'imposant tour de taille. Son surnom lui venait autrefois de ses qualités de chasseur dans les Bois du Rois mais les esprits fins de la cour l'attriuent désormais à son embonpoint et à ses habitudes alimentaires. Suldag est d'alignement bon.

UNTHER

AU PREMIER COUP D'OEIL: L'une des plus mystérieuses des nations du Sud. On n'en sait que peu de choses, sinon que son souverain est prétendûment immortel.

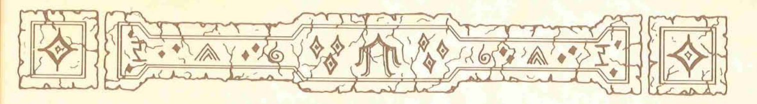
URMLASPYR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Urmlaspyr est une cité de bonne taille, au sud de Daerlune, en Sembie. Voir SEMBIE.

VAASIE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La Vaasie est un empire nordique très froid, semblable pour le terrain et le climat au Thar. Il est gouverné par un "Roi-Sorcier" auto-proclamé.

LES NOTES D'EGLISORME: La Vaasie fut



pendant des années le nom de la terre sauvage et inculte, sans maître, située au-delà du parcours le plus septentrional des patrouilles Damariennes, de même que le pays du Thar commence là où s'arrêtent les épées des cités de la Mer de Lune. C'était (et cela reste en grande partie) un pays froid, hivernal, inhospitalier, fait de landes vallonées et de toundra, qui devient une fondrière impénétrable durant les quelques semaines les plus chaudes de l'été.

Il y a vingt ans s'éleva sur le bord de la Mer de Larmes un colossal édifice de pierre noire renforcée de fer. Depuis ce Château-Péril, Zhengyi le Roi-Sorcier se déclara maître de toutes les terres de Vaasie.

Zhengyi fit rapidement respecter cette déclaration, engageant une gigantesque armée d'hommes, de bandits, de tribus inhumaines et de bêtes mystiques pour déferler sur son voisin, la Damarie. Par la force des armes et la traîtrise, il vainquit les forces damariennes au Gué de Goliad, et abattit la majorité des souverains, notamment Virdin Plumasang, le dernier roi de Damarie. On prétend que Zhengyi a accompli cette tâche avec l'aide d'un puissant Grand-Père des Assassins, opérant depuis une base secrète dans les montagnes Galène.

Ayant efficacement détruit la Damarie, Zhengyi n'en revendiqua que les sections nordiques, accordant l'indépendance (contre un tribut régulier) aux petits seigneurs qui dominent le sud de ce qui fut autrefois une nation. Les mobiles de Zhengyi sont inconnus: il est possible que les régions du Sud ne l'intéressent pas, à moins qu'il ne craigne en les contrôlant d'attirer les foudres de l'Impiltur ou du Thay et de provoquer un conflit prématuré.

Le peuple de Vaasie vit en quelques communautés primitives dispersées, moins nombreux que les mercenaires et autres forces qui dominent désormais le royaume. Les religions maléfiques fleurissent en ces régions, et les serviteurs les plus proches de Zhengyi sont des prêtres portant comme coiffure une tête de chèvre, et dont la véritable foi est inconnue.

Zhengyi lui-même est un homme secret, presque paranoïaque, vivant dans son Château-Péril. Il ne reçoit aucun envoyé d'autres nations ou de religions importantes, et on prétend même qu'un contingent de Sorciers Rouges ayant voulu le forcer à les recevoir a été englouti par la terre sur les marches de Château-Péril. Même les sages des Royaumes ignorent ce que prépare le Roi-Sorcier.

INFORMATIONS LUDIQUES: D'autres renseignements sur la Vaasie, la Damarie et Zhengyi figurent dans la série de modules de la "Passe Sanglante" (H 1-4)

VALARCHEN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Cette petite gorge rocheuse isolé emporte le fleuve Arkhen des Pics du Tonnerre jusqu'à la mer, à Selmince, créant ainsi une superbe vallée de fougères, de lis, de mousses et d'étangs aux eaux claires. On y trouve des fermes et des vergers isolés mais pas de marché central.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Valarchen abrite des marchands agressifs qui opèrent de la Mer de Lune au Lac des Dragons et au-delà. Les vergers produisent des fruits superbes se vendant un bon prix en Sembie. De plus les étangs abritent des crabes d'eau douce, considérés en Valarchen comme un met de choix.

Le Valarchen est dirigé par trois officiers portant le titre d'Epées: l'Epée Noire, l'Epée Rouge, et l'Epée Bleue. Les Epées sont délibérément mystérieuses et agissent généralement par l'intermédiaire d'officiers de l'armée du Valarchen.

La société du Valarchen a été formée par une longue et fière histoire, entachée de rancunes tenaces et d'intrigues complexes. Le peuple est assez hautain, même de part les critères des Vaux, vain et emporté. Cet endroit est considéré comme excellent pour faire du commerce et très mauvais pour résider.

INFORMATIONS LUDIQUES: L'armée du Valarchen se compose de six "Chevauchées" de 60 hommes chacune, soit une force régulière totale de 360 hommes. Il s'agit d'hommes d'armes montés, vêtus de cottes de mailles et portant épées, lances et arcs composites. Chaque chevauchée possède un "Maître de Chevauchée" du cinquième niveau au moins. Les marchands du Valarchen ont de plus utilisé dans le passé leurs richesses pour engager des mercenaires, soldats ou magiciens, en cas de besoin.

Les identités des Epées sont inconnues. Il peut s'agir de n'importe quels "Maîtres de Chevauchées" ou autres notables du Val. Les questions à ce sujet ne reçoivent pour toute réponse qu'un regard vide et fatigué de la part des habitants de l'endroit; on suppose souvent qu'ils ne connaissent pas eux mêmes la réponse.

VALBALAFRE

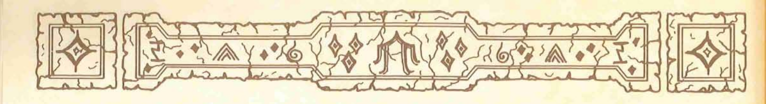
AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce val est une gorge aux parois escarpées connue localement sous le nom de "la Balafre". La ville de Valbalafre se trouve à l'emboûchure du fleuve Ashaba, et est un important port de la Langue de Dragon.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Valbalafre se relève du règne de son jeune seigneur agressif, Lashan Aumersair. Le seigneur précédent, Uluf, le père de Lashan, mourut il y a sept hivers et Lashan conçut le projet de bâtir un empire. Ayant réuni soldats, or et artisans pour faire du Valbalafre une grande puissance et éventuellement conquérir tous les vaux du sud, Lashan ne fit guère preuve de diplomatie pour cacher ses ambitions.

Sous son règne, les campagnes initiales contre ses voisins causèrent la chute du Valherse, du Valplume et du Valbataille. Cette campagne étourdissante fut si rapide et si victorieuse que le Cormyr, la Sembie, Château-Zhentil et Montéloy prirent les armes contre le lui, se rangeant aux côtés des autres vaux attaqués. Lashan fut chassé du Valbrume et du Valprofond par la puissance conjuguée de ses ennemis. Son "empire" s'écroula en une nuit. Tandis que les armées de libération écrasaient ses mercenaires, Lashan disparut.

La Sembie occupa brièvement le Valbalafre, avec l'intention de l'annexer, mais les menaces et les promesses des autres Royaumes l'en dissuadèrent. Tous les vaux conquis par Lashan ont retrouvé leur indépendance; le Valbalafre lui-même se trouve dans une situation assez confuse, des garnisons "visiteuses" s'y trouvant toujours.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Valbalafre est contrôlé par des forces d'occupation de Montéloy, de Château-Zhentil, du Cormyr, de Sembie et de tous les autres vaux. Un accord veut qu'aucune garnison ne comporte plus de douze hommes, bien que la composition exacte soit laissée à l'appréciation de chaque nation ou val. Cette situation doit en théorie se prolonger jusqu'à ce que le Valbalafre ait retrouvé un gouvernement normal. Cette question est d'autant plus épineuse que



le seigneur du Valbalafre était héréditaire et que Lashan, s'il vit toujours, est souverain de droit. Son trône ne peut être usurpé. En attendant les différentes garnisons d'occupation mettent à l'épreuve leurs nerfs et leur force en des conflits allant du combat de taverne à la mini-bataille.

VALBATAILLE

AU PREMIER COUP D'OEIL: La région du Valbataille est une série de colline basses et de vaux qui se trouvent situées entre l'Etang de Yéven et la Colline Dentsort. Elle renferme un grand nombre de fermes et d'exploitations familiales.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette région souvent disputée est agréablement vallonée, ouverte et très propice aux batailles de grande envergure - d'où son nom. Le Valbataille a été utilisé au cours de nombreux conflits et sert toujours de site local à la Rencontre des Ecus.

Le Valbataille n'a ni gouvernement ni capitale officiels, bien qu'Essembra fasse office de centre de commerce et de rassemblement, et que le chef de la Rencontre des Ecus, le Chancelier de Guerre Ilmeth, soit envoyé au Conseil des Vaux en tant que représentant de la région.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Valbataille, malgré son nom hostile, ne possède aucune armée de métier, et le titre "Chancelier de Guerre" est héréditaire. Ilmeth est un guerrier de niveau 12, à la barbe et à l'humeur noires, qui se préoccupe toujours de la force des différentes factions de la région.

VALBRUME

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valbrume est une vaste étendue de terrain agricole encadrant la route qui mène de la Passe de Tilver à la Pierre Debout. Sa plus grande communauté est Ashabenford, située à l'endroit où le fleuve du même nom traverse le Val. Hormis cette ville, la région est parsemée de petites fermes et petites places-fortes en bois.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette paisible communauté agricole tient son nom de la brume qui s'élève du fleuve à l'aube et au crépuscule pour l'envahir. Elle ne possède pas de Seigneur mais un conseil de six personnes, le Grand Conseiller portant une Baguette Noire et commandant les "Chevaucheurs", la milice qui maintient l'ordre dans le Val et le long de la Route de Commerce reliant la Pierre Debout aux abords de la Passe de Tilver. Le Grand Conseiller actuel est Haresk Malorn, un marchand d'âge moyen, calme, à la sagesse réputée.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les "Chevaucheurs du Valbrume" sont au nombre de vingt, bien connus pour leurs armures de plates laquées noir et leurs heaumes noirs portant les chevaux blancs, insigne du Val. La composition des Chevaucheurs varie selon les années mais ils sont toujours formés de guerriers, de rangers, de cavaliers - et à l'occasion d'un paladin) de niveau 3 à 6. Il leur est possible de posséder des armes magiques.

Heresk Malorn est Grand Conseiller du Valbrume et se bat comme un guerrier de niveau 0. On murmure que sa baguette noire est une *Baguette de Suzeraineté* qu'il utilise pour protéger la région dans les situations critiques.

VALDAGUE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valdague est une véritable vallée fluviale, bordée à l'ouest par des montagnes et à l'est par des collines rocheuses. Sa population vit de chasse et d'agriculture, et a tendance à vivre coupée du monde.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Valdague est une communauté fermée, dont les habitants font paraître ceux du Valarchen amicaux et ouverts. Il n'existe dans le pays ni auberges, ni hôtels, ni tavernes, et les fermiers n'acceptent jamais d'offrir un coin de leurs écuries aux voyageurs fatigués. On ignore la raison de ce manque d'hospitalité, mais comme dans le cas de nombreux vaux, elle doit remonter à quelque incident depuis longtemps oublié.

Le Valdague envoie chaque année un représentant différent au conseil des Vaux, mais tous semblent aussi antipathiques. Il est arrivé à Ilmeth du Valbataille de suggérer que le Valdague n'assistait au conseil que pour s'assurer que les autres vaux ne se liguaient pas contre lui. Comme tous les commentaires de ce genre au sujet du Valdague, celui-ci fut mal reçu par le représentant.

VALHERSE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valherse est une vallée agricole doucement vallonée, que traversent de vieilles routes menant de la Langue de Dragon à la forêt longeant la Piste de Demihache.

LES NOTES D'EGLISORME: Etant le plus septentrional des vaux côtiers, le Valherse a souvent vu dans le passé sa survie dépendre de ses bonnes relations avec les elfes. La plus grande partie de la nourriture qu'il produisait allait sur les marchés elfiques, en échange du soutien que lui apportait, ainsi qu'au Valbrume, au Valprofond et au Valombre, car leurs intérets correspondaient avec les siens propres, la Cour Elfique.

Le Valherse a été terrassé par les forces du Valbalafre au cours de la récente guerre et ce furent les appels des Sept Bourgeois au Conseil des Vaux qui résultèrent en la mobilisation des contrées nordiques contre cette menace.

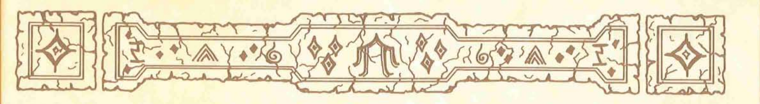
La population du Valherse s'est relativement bien tirée de la guerre et a d'ores et déjà repris sa vie simple et plaisante. Les habitants du Valherse sont généralement décrits dans les autres vaux comme des gens un peu lourdauds, lents, mais il sont heureux de leur existence. L'abandon de la Cour Elfique les contraint actuellement à découvrir d'autres marchés pour leurs produits.

LA VALLEE DES VOIX PERDUES

AU PREMIER COUP D'OEIL: Caché dans les profondeurs des Bois Elfiques se trouve un défilé boisé encadrant la route de commerce entre la Pierre Debout et Essembra. Il s'agit d'une région riche et fertile, mais dépourvue d'habitants.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette vallée est un lieu sacré pour les elfes, car c'est là qu'ils ont placé les corps de leurs morts, là qu'errent leurs fantômes. Les elfes s'y rendent rarement, préférant visiter la vallée en solitaires, cherchant une aide spirituelle et la paix, ou en compagnie de leur famille pour un enterrement ou une veillée. Mais on prétend qu'encore aujourd'hui la vallée est gardée pour les Elfes par un autre être inconnu.

Le nom "Vallée Perdue" a été donné par les hommes qui, en traçant leur route, virent une vallée naturelle interdite aux humains de par le pacte de la Pierre Debout, et en conséquence perdue pour eux. On a répété souvent que tous les elfes de la forêt devraient mourir avant qu'un seul arbre ne puisse être coupé



dans cette Vallée, et la chose est désormais de notoriété publique dans la région. Nul n'a encore voulu tenter la chance, même depuis la retraite de la Cour Elfique.

VALMOISSON

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valmoisson est le plus "civilisé" des Vaux, constitué d'une grande variété de petites communautés rassemblées sous ce nom collectif. Toutes sont situées dans une vallée fluviale asséchée s'étendant de l'extrémité du Bois de l'Arche au Valplume, le long du fleuve Ashaba.

LES NOTES D'EGLISORME: Le Valmoisson est la "croisée des chemins" des vaux, un défilé agréable, empli d'arbres, bordé par les maisons et les boutiques des artisans: fabriquants de jouets, de dentelle, forgerons et potiers, menuisiers et charpentiers, tailleurs et maçons, tisserands, négociants en vin et scribes. Il possède une police montée, les "mairshars", composée de quatre patrouilles de 12 hommes chacune, plus onze aspirants qui remplacent les blessés et les malades.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les mairshars sont des guerriers de niveau 2-5, vêtus de cottes de mailles réglementaires, bien que certains puissent posséder des objets magiques. Leur chef et représentant au Conseil des Vaux, est la Grande Mairshare, Elizzaria. Celle-ci est une guerrière de niveau 9, ayant tout d'abord reçu une formation de prêtresse, atteignant le niveau 8 avant de quitter son église pour des questions relatives à sa foi.

Les mairshars constituent la seule force combattante visible du Valmoisson mais tout homme ou femme ayant entre 14 et 64 ans est considéré comme faisant partie de la milice. Ces paisibles et heureux villageois peuvent parfois se soulever et détruire des armées d'invasion, comme l'ont appris à leurs dépends les forces de Lashan du Valbalafre, il n'y a que quelques saisons.

VALOMBRE

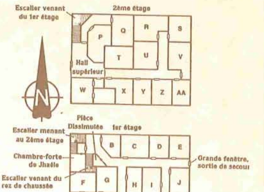
AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valombre est une communauté agricole entourant la route allant de la Passe des Ombres à Vounlar, sa ville principale (du même nom) se trouvant au confluent de cette route et de l'Abasha. Le Val est moucheté par des forêts à faible densité qui s'avancent jusqu'aux abords de la ville, ainsi que par bon nombre de vieilles ruines. Ces promesses de trésors font que la région est très populaire auprès des aventuriers. Nombreux sont ceux qui s'y sont installés.

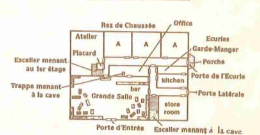
LES NOTES D'EGLISORME: Cette paisible mais étonamment courageuse communauté agricole a récemment repoussé plusieurs invasions, sous le juste et sage règne de Doust Sulbois et de ses camarades. Ces hommes résolus ont mené la milice du Val et des groupes de mercenaires dans des batailles clefs contre l'Armée du Valbalafre de Lashan, ont vaincu de puissants mages de Château-Zhentil, repoussé des attaques de Dracoliches lancées par les Seigneurs des Dragons, ainsi que des caravanes et des groupes de pillards drows, dans les cavernes situées sous la Tour d'Ashaba et dans les bois, non loin des ruines de Sinistrelieu.

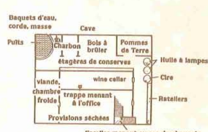
Le Valombre a été rendu célèbre par un certain nombre de choses, importantes ou non, et sa communauté d'aventuriers s'est assurée que cette gloire soit plus répandue dans les Royaumes que la taille de la communauté ne pouvait le laisser espérer. La ville elle-même est remarquée pour son auberge (Le Vieux Crâne), un bon forgeron et un bon charron. La communauté a abrité les aventuriers connus sous le nom de Bande de Mane (désormais absents et supposés morts) ainsi que la sorcière Syluné (également décédée). Parmi ses occupants vivants, on peut citer la soeur de Syluné, la barde Oragie Maindargent, et une grande variété d'aventuriers expérimentés. Valombre est aussi la retraite choisie par Eglisorme le Sage, connu pour sa sagesse, sa puissance et des histoires concises, informatives, des Royaumes.

Le Seigneur précédent, Doust, et ses amis, notamment le ranger Florin Fauconnier, ont renoncé à leur position et à leurs titres depuis leurs plus récentes batailles. Avant de quitter l'endroit, ils ont amené le cavalier Trystemine à la position de Seigneur du Valombre. Trystemine a récemment épousé Shaeril Capecormier, une noble dame du Cormyr, et continue a régner avec l'assistance et les sages conseils d'Eglisorme. Doust et ses compagnons ont pris le nom de "Chevaliers de Myth Drannor" et tentent d'établir leur propre place-forte au sein de cette cité en ruines. Leur succès est gêné par des groupes d'exploration venus de Château-Zhentil, de Montéloy, de Sembie, par d'autres groupes d'aventuriers et par une présence diabolique croissante au sein des

AUBERGE DU VIEUX CRANE

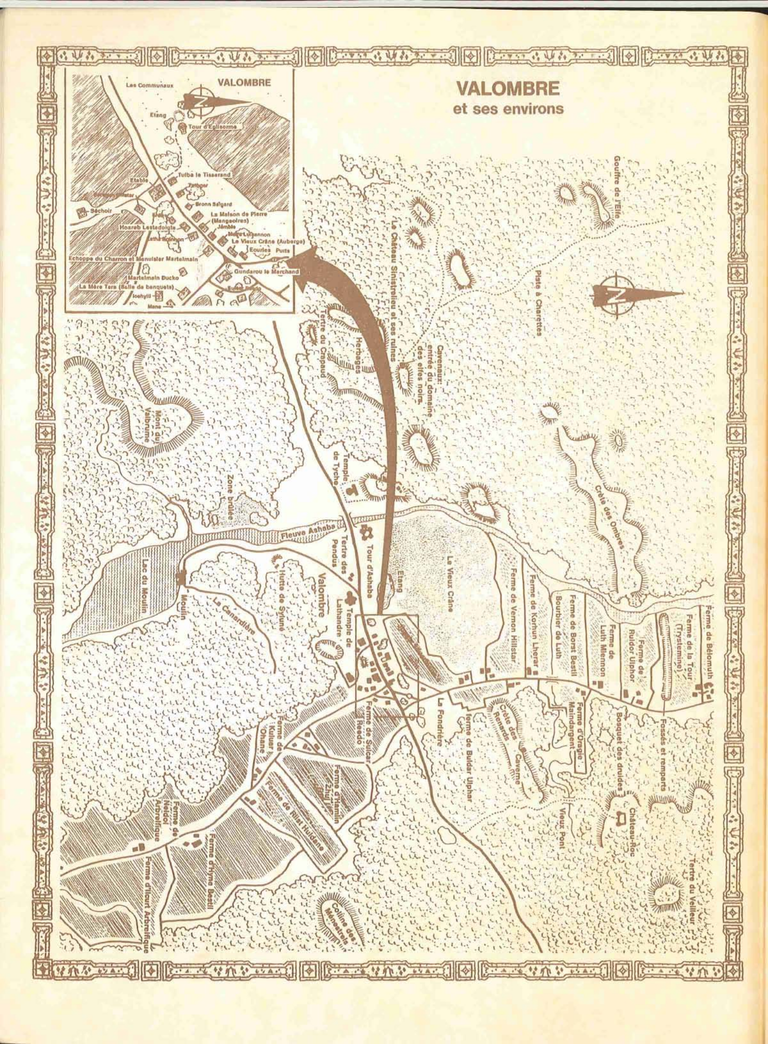


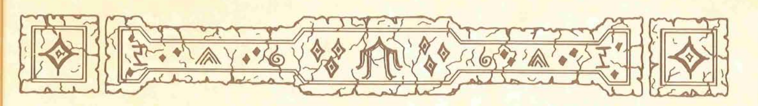




LEGENDE

- A Ces trois chambres portent le nom de "Chambres d'Honneur"; elles ne sont occupées de sur invitation de Jhaele (parfois gratuitement; sinon ce sont les plus chères de l'auberge (10 po/nuit); utilisées par la famille de Jhaele lorsqu'elles ne renferment pas de clients.
- B La Chambre en Teck: 9 po/nuit.
- C Suite des Voyageurs: 9 po/nuit.
- D Chambre des Gentilshommes: 9 po/nuit
- E Les Cornes: 9 po/nuit
- F Le repos du compatriote: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine.
- G Le Terrier des Petites-Gens: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- H Suite du Voyage Achevé: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- I La Bramraska: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- J Le Bureau du Sorcier: 9 pa/nuit
- K La ferme: 2 sp/nuit, 15 sp/semaine
- L La Chambre Pourpre: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- M Les Jupons: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- N Demeure Elfique: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- O Chambre des Chasseurs: 1 po/nuit
- P Les Fougères: 2 po/nuit
- Q Trois Lits: 5 pa/nuit, 20 pa/semaine
- R Les Foyers Ardents: 9pa/nuit, 25 pa/semaine
- S L'Onyx: 9 pa/nuit, 25 pa/semaine
- T La Chambre Bleue, 1 po/nuit
- U La Chambre Verte: 5 pa/nuit, 20 pa/semaine
- V La Chambre Rouge: 2 po/nuit
- W L'Empereur: 5 po/nuit (suite)
- X L'Ivoire: 5 pa/nuit, 20 pa/semaine
- Y Les Cinq Clous: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- Z Le Repos de la Citrouille: 2 pa/nuit, 15 pa/semaine
- AA Le Cèdre: 1 po/nuit


VALOMBRE
et ses environs
VALOMBRE
Les Communaux
Etang
Tour d'Eglisorme
Tulba le Tisserand
Etable
Bronn Salgard
Séchoir
La Maison de Pierre (Mangeoires)
Le Vieux Crâne (Auberge)
Ecuries
Puits
Echoppe du Charron et Menuisier Martelmain
Gundarou le Marchand
Martelmain Ducko
La Mère Tera (Salle de banquets)
Gouffre de l'Elfe
Piste à Charettes
Le Château Sinistrelieu et ses ruines
Cavenaux: entrée du domaine des elfes noirs
Tertre du Crapaud
Herbages
Mont du Valbrume
Zone brûlée
Temple de Tyche
Fleuve Ashaba
Crête des Ombres
Tertre des Pendus
Tour d'Ashaba
Le Vieux Crâne
Etang
Lac du Moulin
Moulin
La Canardière
Hutte de Sylune
Valombre
Temple de Lathandre
Ferme de Vemon Hillstar
Ferme de Korlun Lherar
Ferme de Borst Bestil
Bourbier de Luth
Ferme de Luth Mlennon
Ferme de Ruidor Uphor
Ferme de la Tour (Trystemine)
Ferme de Bélomuth
Fossés et remparts
Bosquet des druides
Ferme d'Orage Maindargent
Crête des Renards
Caverne
Vieux Pont
Château-Roc
Tertre du Veilleur
La Fondrière
Ferme de Buldar Uphar
Ferme de Sulcar Reedo
Ferme d'Hamin Zhug
Ferme d'Hyme Bestil
Ferme d'Ilcurt Arbrelifique
Colline des Ménestrels



ruines.

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Valombre est le plus connu des vaux, en grande partie grâce aux connaissances d'Eglisorme. Des informations précises sur les sites de la région figurent ci-dessous, listées pour s'accorder avec la carte de la page 82.

Eglisorme le Sage et son Scribe Lhaéo ne vendent pas leurs services, et les gens du Valombre informeront rapidement les étrangers de ce fait. Le chemin situé derrière la maison de Tulba le Tisserand et menant à la Tour d'Eglisorme porte des nombreuses runes d'avertissement, ainsi qu'une panneau disant en commun et en Thorass: "Défense d'Entrer. Il est conseillé à tout contrevenant de prévenir ses héritiers. Bonne Journée".

Le Vieux Crâne: Cette gigantesque hauteur couverte de lichen, torturée, parsemée de lave solidifiée et de squelettes de moutons, qui domine Valombre est bien connue; les éleveurs de moutons y ont construit une hutte, au nord, pour s'abriter de la pluie et accueillir les agneaux en hiver. Le corps de Joadath, un ancien Seigneur du Valombre, a été brûlé ici, dans un creux situé au SO de la crête. De nombreuses personnes utilisent aujourd'hui le Vieux Crâne comme poste d'observation, pâturage ou lieu de rendez-vous - voire même comme endroit où mettre le linge à sécher. Il n'a jamais, pour ce qu'on en sait, possédé la moindre importance secrète politique et/ou religieuse. L'Auberge du Vieux Crâne tire son nom de cette éminence.

La Tour d'Ashaba: La tour a obtenu son nom officiel de par sa localistaion, puisqu'elle garde le pont le plus au nord sur le fleuve Ashaba. Son surnom, "la Tour Tordue" lui vient de sa forme étrange, dûe à l'inclusion à mi hauteur d'une plate-forme d'envol à demi couverte (avec écuries) pour l'utilisation de montures aîlées. Il arrive cependant souvent qu'un habitant local, lassé des dernières folies des occupants, appelle ceux-ci "les Tordus".

La Tour recèle de nombreux secrets et curiosités et porte encore la trace de ses différents propriétaires. On peut trouver dans les Royaumes bon nombre de bâtiments possédant de telles caractéristiques. Bien que la Tour soit actuellement occupée par le Seigneur du Valombre et les forces de la loi, elle fut autrefois le siège d'une puissance maléfique venue des Profondeurs de la Terre.

Azmaer, le dernier seigneur drow connu, habita la tour au moment de son déclin, utilisant ses fortifications bien conçues pour protéger la retraite de son peuple dans le domaine souterrain (cela se passait en 906 - Calendrier des Vaux - alors que la région appelée Valombre commençait tout juste à être occupée par des humains). Les derniers jours de la domination drow furent atroces à cause d'une maladie répandue à partir d'une citerne empoisonnée par un esclave humain, aussi la prise de la Tour Tordue fut-elle relativement aisée. Les drows vaincus, la ville de Valombre commença à croître jusqu'à atteindre sa taille actuelle.

Une fois colonisée par les humains, la Tour passa entre les mains d'une grande quantité de propriétaires, et conserve la trace de leurs personnalités et de leurs buts. Le dernier Seigneur loyal et bon de la Tour, avant l'arrivée de Doust et de ses compagnons, était un certain Jyordhan. Il ne régna de peu de temps, tomba mystérieusement malade, se rendit jusqu'à la grande cité d'Eauprofonde où il mourut, veillé par le mage Khelben. La rumeur prétend que Jyordhan était en fait un usurpateur mauvais que Khelben fit venir par magie à Eauprofonde, où il l'abattit. Bien que ces événements soient relativement récents, il est difficile de connaître la vérité. Avec la venue de Doust, il y a trois hivers, et sa récente abdication en faveur de Trystemine, la Tour est devenue le hâvre de nombreux aventuriers, faisant la richesse - et parfois les migraines - des habitants de Valombre.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les individus suivants composent la Cour des Seigneurs du Valombre, qui réside dans la Tour d'Ashaba:

TRYSTEMINE: Seigneur du Valombre

TURNAL RHESTAYN (de Padhiver): Sénéchal de la Tour d'Ashaba et Intendant de la Cour.

Le personnel de maison (responsable devant Turnal):

- SAMMETH: Sommelier
- BRACEGAR: Majordome
- CORLA: Femme de Chambre
- LETTA: Femme de Chambre
- GEMUTH: Femme de Chambre
- DELUNE: Femme de Chambre
- RIIA: Femme de Chambre
- TANTNA: Femme de Chambre
- EPANELLE: Femme de Chambre
- TALA: Femme de Chambre
- NESSEA: Femme de Chambre
- LINDUE: Femme de Chambre
- SANTHA: Femme de Chambre
- DOLBURR: Valet de pied
- METH: Valet de pied
- RINDOL: Valet de pied

THURBAL: Capitaine de la garde de Valombre

La Garde

- 25 archers menés par le garde-chef Helduth
- 12 hommes d'armes menés par le Sergent Yothgdim

ESSEN: Héraut et Bailli du Seigneur Trystemine

ASEEL: Châtelaine, Maîtresse des Herbes, Mire, Gardienne de la Bourse, Chef des Cuisines.

Personnel

- LALYM: Chef Cusinisier
- SEDROS: Cuisinier
- MASSIM: Cuisinier
- JHANYL: Servante
- MURA: Servante
- DESSA: Servante
- LILUR: Servante
- SATHA: Servante
- NINA: Servante
- PURK: Mitron

THORBOK: Maître des Ecuries

Personnel des écuries

- DAVORR: Palefrenier
- BLINT: Maréchal Ferrant
- HAVOR: Maréchal Ferrant
- DURST: Apprenti
- BELDIN: Apprenti

VODDAL: Constable

DEGETH: Constable

SAMAL: Page

HETH: Page

EGLISORME: Sage

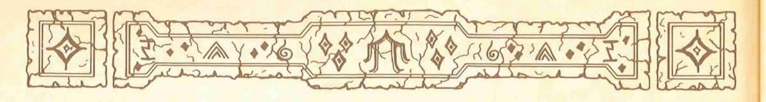
LHAEO: Scribe d'Eglisorme

Sous le règne de Trystemine le Val a aussi abrité d'autres groupes, notamment:

La Bande de Mane: Mane (guerrier), Boots "La Chance" (magicien), Ruldo (Ranger), Kheldarr (guerrier), Despar (clerc), Tamshan (barde).

Le Cercle: Les Druides Mourntarn "le Maître", Eimair, Deltra, Veshar, Orben, et Feldel; et les rangers Briadorn, Rathagol, Témis, Reptar et Selvan.

Tertre du Veilleur: Le tertre s'ouvre dans une clairière au nord de laquelle s'élève un grand



pilier de pierre permettant d'observer au-dessus de la forêt. Cet endroit sert de poste de garde depuis le règne d'Aeancar le Roi au Manteau, qui gouvernait il y a trois-cents ans toutes les terres situées entre la Mer de Lune, la Mer Intérieure et les Rocterres. Le tertre a été occupé par des bandes, armées et compagnies d'aventuriers successives au cours des années, particulièrement depuis la construction de Château-Roc, car celui-ci sert de domiciles à tous ceux qui utilisent le tertre ou le Vieux Crâne comme poste d'observation.

Il y a soixante hivers, quand Joadath était Seigneur du valombre, les fidèles de Tyr habitant la ville faisaient ici leurs dévotions. Ils furent découverts et massacrés par les hommes de Joadath. Certains villageois ont rapporté depuis lors la présence d'entités sur le tertre.

Le Seigneur Aumry, qui régna après la mort de Joadath, a été enterré ici, dans une caverne creusée par des nains, des hommes et des elfes. Par respect pour lui, et pour l'amour de sa dame Syluné, ses cendres furent scellées dans un coffret de pierre, sur lesquelles on déposa son bâton et sa cape pour, selon l'ordre de Syluné, "attendre le prochain Seigneur". Ces deux objets furent plus tard volés par Lashan du Valbalafre, et bien que la cape dût être détruite au cours d'une bataille, Lashan - où qu'il soit - possède toujours le bâton.

Pour ce qu'on en sait, seuls les elfes visitent encore régulièrement le tertre. La plupart des habitants actuels de Valombre y sont allés une fois pour satisfaire leur curiosité, ont découvert qu'il s'agissait d'une petite clairière difficile d'accès et n'y sont plus jamais retournés. Cela reste un lieu de rendez-vous pour les amants, les enfants et parfois l'endroit rêvé pour commettre un meurtre ou traiter une affaire secrète.

La Colline des Ménestrels: Cette paisible colline couverte d'arbres, profondément enfoncée dans la forêt, tient son nom de son utilisation par le barde, décédé depuis longtemps, Alsaerl, et plus récemment par Oragie Maindargent - tous deux cherchant le renouvellement spirituel et un lieu propice au travail de la harpe. C'est un endroit d'une grande beauté, ayant comme fonction secondaire de servir de point de ralliement dans la forêt. Les elfes venaient souvent ici danser et jouer de la musique, aussi la plupart des villageois évitent-ils d'y passer.

La Crête du Renard: Cette éminence tient son nom des animaux nuisibles que les fermiers de Valombre chassent souvent, aidés de leurs chiens. Les renards de la crête vivent dans de très nombreux tunnels au milieu et autour des rochers exposés qui longent l'éminence, dont la face nord, très escarpée, crée un à-pic ayant approximativement la hauteur d'un homme. La crête est percée de plusieurs crevasses et de deux grottes assez grandes pour être utilisées par des hommes; la plupart ont été utilisées au cours des ans pour dissimuler de la nourriture, des armes, de l'or, des corps et des messages. On ne sait pas grand chose de ces grottes, ni de leur emplacement exact, mais les gens connaissant le plus de chose à ce sujet et sur la crête en général sont les rangers et les druides.

Le Royaume des Profondeurs: Le pays se trouvant sous le Valombre est dominé par une rivière souterraine coulant de NO en SE, sous le Fleuve Ashaba et la Tour, et rejoignant en surface l'Etang d'Eglisorme. Elle refait surface à nouveau plus loin, vers le sud-est, dans les profondeurs des Bois Elfiques. Dans le passé ses eaux phosphorescentes abritaient des troglodytes, dont le dernier spécimen connu fut tué par un guerrier de Valombre alors qu'Eglisorme était encore enfant. On ne sait pas d'où vient cette rivière, ni si elle possède des pouvoirs magiques d'importance stratégique. Le Royaume des Profondeurs peut être atteint par un certain nombre d'autres moyens, y compris des grottes telles que celles de la Crête du Renard, ou les niveaux les plus profonds de vieilles cryptes ou forteresses. Les textes actuels ne parlent pas de ce qui habite ce royaume, mais il convient de se souvenir qu'autrefois les drows régnèrent sur ce pays, avant d'être chassés dans les profondeurs. Bien que leur ombre ait diminué en surface, leur puissance souterraine est peut-être encore importante.

VALPLUME

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ce val n'en est pas réellement un, mais constitue les rives fertiles du fleuve Ashaba, du Pont de Plumenoire aux Chûtes de Plume. Ses terres vallonées produisent une bonne partie de la nourriture de base des Vaux.

LES NOTES D'EGLISORME: le Valplume n'a ni souverain, ni armée, et se remet encore de son bref séjour sous la domination du Valbalafre. Ses fermiers sont fondamentalement indépendants et se suffisent à eux-mêmes, ne se rendant dans le Valmoisson que pour acheter des produits "citadins". Le Val envoie au Conseil un représentant élu librement, pour une période de sept ans. Le représentant actuel est le second membre de la lignée de Kirshoff à occuper ce poste dans la dernière génération.

VALPROFOND

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Valprofond est une large et profonde vallée renfermant en abondance gibier et bois. Comme de nombreuses communautés des Vaux, il est divisé en de nombreuses exploitations mais considère la ville de Hautelune, à l'avant de la vallée, comme sa "capitale".

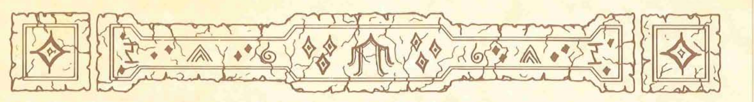
LES NOTES D'EGLISORME: Le Valprofond entretient d'excellentes relations avec les elfes de la région, et en ces temps de disparition de la Cour Elfique, de nombreux elfes et demi-elfes se sentent chez eux dans cette vallée, dont ils constituent plus de la moitié de la population. Hâvre rêvé de la vie sauvage, le Valprofond attire également l'amitié des druides et des sylvaniens.

Les relations entre le Valprofond et les humains ont par contre été moins que cordiales dans le passé, au point que la région et le Valarchen en sont presque venus à se battre pour des questions de peu d'importance. C'est la raison pour laquelle le Valprofond entretient une compagnie d'elfes archers, ainsi qu'une milice bien entraîn ées.

INFORMATIONS LUDIQUES: Environ la moitié de la population du Valprofond (9.000 ha environ au total) forme les réservistes de la milice et possède armure de cuir, épée et lance de fantassin. Si l'appel retentit (une sonnerie de trompe, colportée depuis Hautelune par des messagers spéciaux), les unités de la milice se rassembleront en des points pré-déterminés avant de marcher sur la cité.

Le Valprofond entretient de plus une compagnie de 70 guerriers elfes de niveau 2, tous spécialisés dans l'utilisation de l'arc long. Ces elfes sont demeurés ici malgré l'effilochage de la Cour Elfique, et considèrent le Valprofond comme leur patrie.

Le Souverain du Valprofond est Theremen Ulath, Seigneur de Hautelune, demi-elfe guerrier de niveau 4.



VALTESH

AU PREMIER COUP D'OEIL: Située le long de la vallée du fleuve Tesh, la région qui fut le Valtesh n'est désormais que ruines envahies par la végétation.

LES NOTES D'EGLISORME: Il y a une génération, ce Val était membre à part entière du Conseil des Vaux. Il a désormais disparu. Son peuple a été massacré ou réduit en esclavage au cours d'une série de raids effectués par des orques des montagnes et les hommes de Château-Zhentil. Une bonne partie des murailles de cette dernière forteresse ont été construites avec les flancs rocheux de ce Val, lesquels ont été exploités jusqu'à l'épuisement, ne laissant désormais plus que des terres rocheuses vallonées et le reste des plaines agricoles du Valtesh. Les restes brûlés des Armes du Valtesh restent un point de rencontre de voyageurs et bergers, mais la plupart des autres bâtiments ont disparu, la destruction ayant été achevée il y a une quarantaine d'années. L'emblême du Val, encore visible sur certains cairns et pierres de construction consiste en deux serpents volants, queues liées, se faisant face.

Le Valtesh était gouverné par un aîné. Le dernier de ceux-ci, Jaoth Hulnhurn, est dit-on mort depuis longtemps. Une place est toujours réservée pour le Valtesh au Conseil des Vaux, en partie en mémoire de Jaoth, et en partie pour conserver le souvenir de la honte de n'avoir pas aidé un Val allié. La communauté voisine du Valdague ressent amèrement cette honte et devra peut-être pâtir de son attitude inamicale. Celle-ci peut être expliquée par des rumeurs prétendant qu'à l'époque les Hommes du Valdague furent partiellement responsables de la défaite de leurs voisins.

LES VAUX

AU PREMIER COUP D'OEIL: La région connue sous le nom de Vaux est définie comme les zones non-boisées habitées par l'homme, au nord de la Sembie et du Cormyr, et au sud du Fleuve Tesh et de la ville de Vounlar. Elle contient de nombreuses communautés dispersées, toutes essentiellement rurales, qui partagent (généralement) intérets et idéaux communs. Les Vaux abritent de plus de nombreux groupes ou individus puissants, qui trouvent à leur goût l'indépendance des indigènes.

LES NOTES D'EGLISORME: La fondation des Vaux dans leur ensemble a précédé de centaines d'années celle de n'importe quel Val en particulier, et lorsque l'on fait référence au "calendrier des vaux," la date 0 rappelle l'autorisation reçue par l'humanité de s'installer dans les terres situées au nord et à l'ouest de la Mer Intérieure.

En ces temps anciens, lorsque Suzail et Chondathan - aujourd'hui Saerloun - n'étaient que des comptoirs de commerce côtiers, les Elfes qui régnaient sur la forêt reçurent une requête d'émigrants venus de l'Est, de pays tels que l'Impiltur et la Damarie. Cette requête n'était pas de s'installer dans la forêt des elfes mais d'en occuper les bords, en particulier les riches vallées bordant les fleuves Arkhen et Ashaba. La Cour Elfique donna son accord, en échange d'un pacte de défense mutuelle contre les agressions extérieures. Afin de sceller leur entente, hommes et elfes érigèrent la Pierre Debout qu'on aperçoit maintenant à l'endroit où la route du Valbrume atteint celle reliant Essembra à Montéloy. L'élévation de cette pierre marque le début du calendrier des Vaux.

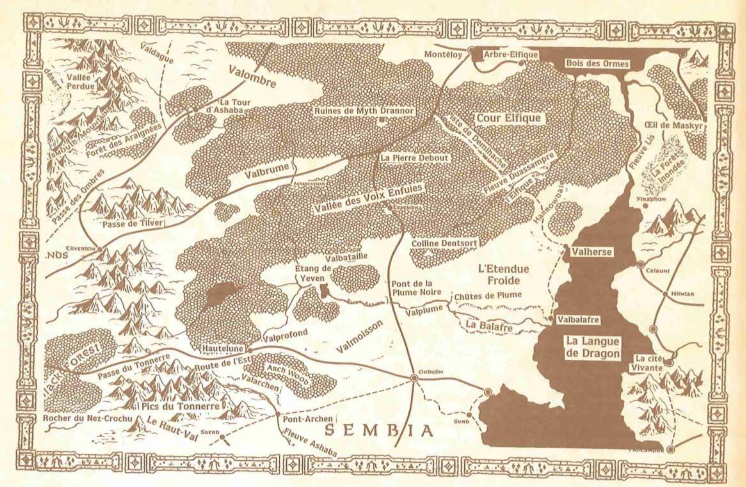
Selon le pacte, les Hommes des Vaux n'occuperaient que les régions non-boisées ou dont aucun elfe ne réclamait la propriété. Comme les bois elfiques diminuaient sous les haches de nouveaux envahisseurs et colons, d'anciens Vaux disparurent, et d'autres se créèrent à la limite des forêts. Les hommes, bons et mauvais, ont fondé depuis de petites nations, mais tout Val reniant le pacte devrait en répondre devant tous les autres.

Chacun des Vaux regroupe de nombreuses fermes et champs, ainsi que quelques communautés dispersées et généralement un centre de commerce principal, ou capitale, ou centre de Val. Ces centres portent souvent le nom du Val qui les renferme, mais il ne s'agit pas d'une règle générale, ce qui ajoute à la confusion. Les Vaux ne sont pas des cités-états, car leurs plus grandes agglommérations ne peuvent guère porter que le nom de villes. Ce ne sont pas non plus de véritables nations comme le Cormyr, la Sembie, ou même les états brisés de Damarie. Ils occupent une position intermédiaire assez vague et ne sont ni plus ni moins que des Vaux.

Chaque Val possède son propre gouvernement mais tous forment un Conseil informel se réunissant à la mi-hiver, dans une ville différente chaque année. Ce conseil ne possède pas plus de force que ses membres réunis mais a été écouté avec une (relativement) bonne volonté durant les cent derniers hivers. Dans les meilleurs moments, il s'agit d'un groupe d'individus indépendants, butés et discoureurs, qui préfèreraient mourir plutôt que de voir un habitant des Vaux menacé.

Une liste des membres du Conseil des Vaux et de leurs souverains ou représentants figure ci-dessous. Il n'existe pas deux Vaux qui possèdent le même type de gouvernement, ni même le même titre de souverain. Plusieurs se contentent d'envoyer un représentant du peuple, d'autres possèdent un chef héréditaire ou militaire, certains confient leur destinée à un bravache aventurier après l'autre et d'autres encore, à la manière de l'Amn et de beaucoup d'autres états civilisés, masquent l'identité de leurs chefs sous un titre. Les Vaux sont listés par ordre alphabétique, car toute tentative visant à déclarer l'un d'entre eux plus long, plus large ou plus important qu'un autre est une invitation à la dispute. Chaque Val possède sa rubrique personnelle dans cette encyclopédie.

Haut-Val
  Grand Constable Irreph Mulmarr
Valarchen
  Les Trois Epées
Valbalafre
  Occupé par d'autre forces des Vaux
Valbataille
  Chancelier de Guerre Ilmeth
Valbrume
  Grand Conseiller Haresk Malorn
Valdague
  Variable: chaque année un représentant différent (appelé Conseiller, Conseillère ou Conseillelfe) est envoyé.
Valherse
  Sept Bourgeois du Valherse, menés par Reindorf Barbesable
Valmoisson
  Elizzaria, Grande Mairshar
Valombre
  Trystemine, Seigneur du Val
Valplume
  Représentant Kirshoff
Valprofond
Thérémen Ulath, Seigneur de Hautelune
Valtesh
  Aîné Jaoth Hulnhurn (Le Valtesh fut détruit il y a une quarantaine d'hivers mais figure encore dans la liste des membres du Conseil, au cours duquel un siège est toujours réservé pour l'aîné Jaoth absent).



Chaque Val possède des lois, coûtumes et règles militaires légèrement différentes. La plupart se fient au travail de héros charismatiques et de compagnies d'aventuriers pour les aider en cas de problème, et bon nombre de ces individus utilisent la région comme base. Les aventuriers sont d'autant plus attirés par la région que celle-ci contient de nombreuses ruines pré-elfiques et que le récent départ pour l'Eternelle-Rencontre des Elfes de Lune de la Cour Elfique a laissé les bois sans surveillance.

Les Vaux ont très récemment mené une guerre contre l'un des leurs. La région du Valbalafre, sous la direction de Lashan Aumersair, a effectué un certain nombre d'attaques rapides, conquérant une partie des autres Vaux, avant qu'une coallition formée par ces derniers, la Sembie, le Cormyr et Château-Zhentil n'écrase les envahisseurs.

VILHON (GOLFE DE)

AU PREMIER COUP D'OEIL: Langue de mer méridionale rattachée à la Mer des Etoiles Déchues, le Golfe de Vilhon a son entrée au sud des Iles des Pirates, entrée gardée par l'île d'Ilighon. Celle-ci est une terre riche et fertile, divisée en petites nations et cités-états, en guerre les unes contre les autres.

LES VOLEURS ET LEURS SOUS-CLASSES

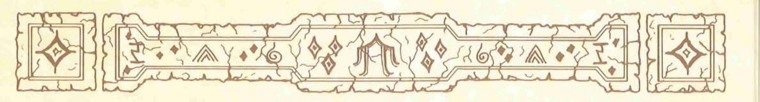
AU PREMIER COUP D'OEIL: Il existe des gens dont les capacités n'ont guère de rapports avec l'épée ni avec l'art, mais se situent au niveau de la discrétion, de la dextérité et de la ruse. Ces talents conduisent souvent à des actions que la morale réprouve et dont sont accablées les grandes cités. Il arrive aussi qu'ils soient utilisés pour de bonnes causes, face à des monstres dangereux, ou afin de retrouver des trésors perdus.

LES NOTES D'EGLISORME: Plus la population des grandes cités augmente, plus les individus vivant hors la loi s'y rassemblent. La plupart sont des charognards humains dont la profession est de voler. Dans les terres sauvages, cette conduite est souvent utile et bénéfique pour un groupe d'aventuriers, mais au sein des grandes cités, elle cause généralement des troubles, aussi la plupart des villes loyales interdisent-elles ce type d'activités.

Malgré les lois, voleurs et vols sont légion. La plupart des grandes cités possèdent un certain nombre de "nids de voleurs", se livrant une farouche compétition. Quelques unes (telles que Château-Zhentil) abritent une organisation contrôlant l'ensemble de ces activités et pouvant (dans le cas précité) opérer au grand jour. La plupart des "nids de voleurs" sont des points de rencontre secrets, souvent situés sous la cité, qui changent lorsque les gardes et les groupes loyaux les découvrent.

La cité d'Eauprofonde a longtemps abrité la plus puissante guilde de voleurs du Nord. Les Seigneurs d'Eauprofonde ont fini par l'écraser, forçant ses chefs à fuir la cité (ils forment désormais les Voleurs de l'Ombre, d'Amn). Il y a encore des voleurs, des voleurs-acrobates et même des assassins à Eauprofonde, mais ils sont divisés en innombrables petits groupes, voire solitaires.

Le répit le plus courant que s'accordent de tels voleurs est ce qu'ils appellent eux-même "le travail honnête" - se joindre à un groupe d'aventuriers qui appréciera leurs capacités, ce qui pourra même les faire entrer dans les



chansons et les légendes, alors qu'ils accomplissent le même genre d'activités qu'en ville, la seule différence étant qu'au lieu du palais d'un Seigneur, il dévalisent le tombeau d'une liche. De nombreux voleurs choisissent cette existence, adhérant à un code les protégeant des ennuis dans les régions civilisées et leur assurant de bons revenus. Certains chefs d'importantes organisations sont de ce type - les autres membres n'hésiteraient pas à leur confier en ville les clefs des coffres mais ne manqueraient pas de les tenir à l'oeil dans les régions sauvages afin de repérer les gemmes et objets magiques pouvant "glisser" dans leurs bottes.

INFORMATIONS LUDIQUES: Les Voleurs et leurs sous-classes se conforment aux règles exposées dans le Manuel des Joueurs et le Unearthed Arcana. Le voleur en puissance est encouragé à pratiquer son art pour le bien commun.

LES VOLEURS DE L'OMBRE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Les Voleurs de l'Ombre forment une guilde très étendue de voleurs, d'assassins et d'espions, accomplissant des missions particulièrement dangereuses, mauvaises et lucratives. Leur activités, contrairement à celles de la plupart des guildes de voleurs, ne se limitent pas à une seule cité mais couvrent toute la longueur de la Cĉte des Epées.

LES NOTES D'EGLISORME: Directement opposés aux Seigneurs d'Eauprofonde, les Voleurs de l'Ombre sont basés à Athkatla, en Amn, où ils possèdent un massif complexe d'entraînement et terrain d'épreuve pour les assassins qu'ils emploient.

Ces voleurs formaient autrefois la Guilde de Voleurs d'Eauprofonde, jusqu'à ce qu'ils soient chassés de cette ville ou massacrés par les Seigneurs d'Eauprofonde. Ils ont subventionné une guilde d'assassins à Athkatla, dans le but d'abattre tous les Seigneurs d'Eauprofonde. Dans le même temps, cette organisation secrète semble avoir atteint une sorte d'accord avec les rois-marchands d'Amn qui ne dédaigneraient pas de voir leur principal rival commercial dans les ennuis, et détesteraient de plus se retrouver eux-mêmes sur la liste des assassins. Selon ce pacte, les rois marchands s'engagent à laisser les Voleurs de l'Ombre en paix, engagement réciproque.

Les Voleurs de l'Ombre opèrent sur toute la longueur de la Côte des Epées: leur signature est un masque de soie noire, traversé par la lame d'un stylet (généralement employé pour l'assassinat, ou déposé près du corps si le garrot ou le poison a été utilisé). On ne connait ni les noms, ni les niveaux, ni le nombre des Voleurs de l'Ombre, bien qu'on suppose que leurs agents de haut-niveau sont peu nombreux. Parmi les anciens membres assassinés par les Seigneurs d'Eauprofonde et les Aventuriers Cinglés (une compagnie) on peut citer les voleurs Quist et Mashtun.

VOUNLAR

AU PREMIER COUP D'OEIL: Vounlar est une grande ville sise au nord-est du Valombre, considérée comme la rivale principale de celui-ci dans la région. Trois routes importantes s'y croisent en Y, provenant de Valombre, Yulash et Teshvague. La plupart des bâtiments importants, y compris des temples de Baine et de Chauntéa, s'élèvent à la jointure de ce Y.

LES NOTES D'EGLISORME: Vounlar se trouve actuellement dans un état de flux. Nominalement indépendante, elle est gouvernée par un "bron" (shérif) élu, pouvant avoir jusqu'à 6 assistants, et disposer en cas de besoin d'une milice de villageois. Tous ceux ci doivent théoriquement voter lors de l'élection annuelle du shérif. En fait la ville est soumise à Château-Zhentil, par l'intermédiaire de Yulash. Le nom du bron actuel est Buorstag Hlammythyl, un guerrier solide adorant Baine et s'étant forgé une formidable réputation de mercenaire avant son arrivée à Vounlar, il y a deux ans. Il semble être un agent direct de Château-Zhentil - membre de leur réseau.

INFORMATIONS LUDIQUES: le bron Bourstag Hlammythyl est un guerrier de niveau 8 et d'alignement loyal mauvais. Ses assistants sont des guerriers de niveau 3-5, dont l'alignement varie du neutre au neutre mauvais.

Le Temple de Baine abrite les personnages suivants:

1 patriarche de niveau 12 (Gormstadd)
2 clercs de niveau 6
4 clercs de niveau 3
8 clercs de niveau 2
16 gardes de niveau 1-4

Le Temple de Chauntéa abrite, lui, les individus suivants:

1 Matriarche de niveau 10 (Dame Shrae)
2 clercs de niveau 5
4 clercs de niveau 3
8 clercs de niveau 2
20 guerriers de niveau 2

WAYMOUTE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Grande ville située dans le périmètre des Bois du Roi, Waymoute se trouve dans une clairère de 8 km de diamètre, faite par l'homme. Le centre de la ville abrite une forteresse aux larges murailles, mais la majorité des bâtiments ne sont pas fortifiés.

LES NOTES D'EGLISORME: Waymoute est une ville marchande au centre du Cormyr, où des chevaux sont élevés et entraînés, des charriots fabriqués et réparés. On y trouve de nombreuses auberges (La Coupe et la Cuiller, le Vieil Homme, La Lune et les Etoiles, L'Oeil d'Argent, et autres).

INFORMATIONS LUDIQUES: Le Seigneur local de Waymoute est Filfar Brandon, aussi appelé "Trollicide". Guerrier de niveau 10 à la force impressionnante (18/94), Filfar n'apprécie guère son surnom, bien que celui-ci fasse référence à l'efficacité dont il a fait preuve en repoussant une attaque de la ville par des trolls.

WHELOUNE

AU PREMIER COUP D'OEIL: Whéloune est une ville de taille moyenne, d'un peu plus de deux-cents bâtiments principaux, située à la source du Lac Wivern. Les tuiles des toîts y sont d'un vert vibrant.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette ville fluviale grandit autour de la ligne de bateaux ferrys qui transporte les voyageurs de la route Suzail-Daerlune de l'autre côté de la Wiverne (rivière relant le Lac Wivern au Lac des Dragons). Ses toîts proviennent de l'utilisation de pierres du cru et ont donné naissance à l'expression "les tours de jade de Whéloune". De nombreux artisans travaillent ici, constructeurs de bateaux, fabriquants de voiles, potiers et vanniers.

INFORMATIONS LUDIQUES: Whéloune est



gouvernée au nom du Roi Azoun IV par Sarp Barberouge, le plus têtu et indépendant des Seigneurs locaux. Sarp est connu pour ses désaccords avec la politique royale en un certain nombre de questions. Il s'est fait peu d'amis à la cour mais est populaire auprès des habitants de Whéloune qui lui sont reconnaissant de maintenir le Dragon Pourpre du Cormyr hors de leur quotidien. Sarp est un guerrier de niveau 9 et d'alignement neutre bon (avec des tendances chaotiques).

YHAUNN

AU PREMIER COUP D'OEIL: Yhaunn est le port sembien de la Langue de Dragon. Bien que ce ne soit pas la plus vieille cité de cette nation, c'est la plus ancienne de celles qui conservent leur nom original (Chondathien. Voir SEMBIE).

YLRAPHON

AU PREMIER COUP D'OEIL: Ylraphon est une petite ville située à l'extrémité nord de la Langue de Dragon. Ses habitants sont par nature similaires aux Hommes des Vaux, et il est possible qu'ils soient originaires de la même race, les membres de cette communauté n'ayant pas franchi le Lis pour s'installer aux frontières de la Cour Elfique.

YULASH

AU PREMIER COUP D'OEIL: De toute évidence, Yulash était autrefois bien plus grande et possédait des fortifications, mais la moitié de ses bâtiments ont été réduits à l'état de tas de pierres. Ceux qui restent sont protégés par des palissades construites à la hâte ou scellés pour créer des bâtiments fortifiés. La plus grande des palissades entoure les ruines de la citadelle principale qui arbore les couleurs de Château-Zhentil.

LES NOTES D'EGLISORME: Cette ville marchande fortifiée est récemment devenue un point stratégique que se disputent les troupes de Château-Zhentil et celles de Montéloy. Prise et reprise, elle a en grande partie été réduite en ruines. Au début de l'hiver en cours, elle est aux mains de Château-Zhentil et forme un petit camp militaire reconstruit à la hâte, étroitement surveillé.

La légende locale veut que quelque part sous Yulash se trouve une porte menant à d'autres mondes et ne s'ouvrant que pour ceux qui connaissent ses secrets.

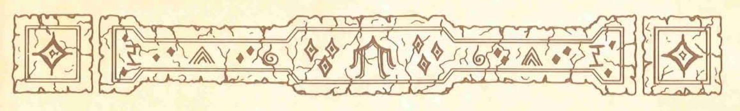
INFORMATIONS LUDIQUES: La garnison actuelle de Château-Zhentil comprend 144 hommes d'armes montés, pourvus d'armures de plates et de bardes du même type pour leurs chevaux; 372 gardes (harnois, épées et frondes), 52 archers, trois clercs de Baine (niveau 6) et trois mages. Le chef de ces derniers - et commandant actuel de Yulash - est Szamaeril, magicien loyal mauvais de niveau 10. Ses assistants sont de niveau 6 et 8.

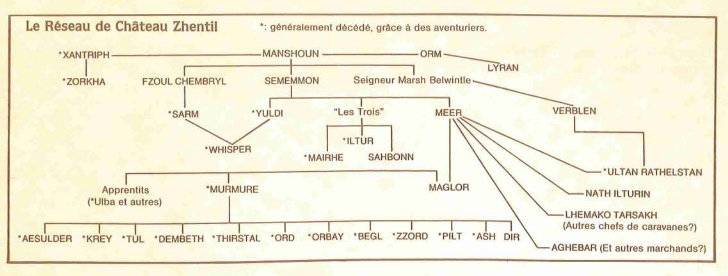
LE ZHENTARIM

AU PREMIER COUP D'OEIL: Le Zhentarim est une organisation formée d'individus loyaux et mauvais, de toutes professions (mages, guerriers, voleurs), et comprenant plusieurs monstres inhumains. Le groupe est basé à Château-Zhentil mais possède de nombreux postes importants dans la Citadelle du Corbeau, plusieurs cités de la Mer de Lune et la Forteresse Noire des Collines Lointaines. Ils disposent également d'agents dans toutes les grandes villes et cités de la région comprise entre la Langue de Dragon et la Côte des Epées.

LES NOTES D'EGLISORME: Ce puissant groupe appelé "Le Réseau Noir" par ses ennemis, tels que Doust de Valombre et ses compagnons, semble très étendu et très puissant, commandé par des prêtres de Baine et des mages aux grands pouvoirs. Afin de s'enrichir, le Zhentarim désire contrôler les principales routes de commerce situées entre les pays de la Côte des Epées et les riches jeunes royaumes de la Mer de Lune, pour obtenir au bout du compte le contrôle politique de ces régions. Les esclaves constituent une bonne partie de son commerce. Il les vend à des groupes mauvais ou inhumains, ou les expédie au sud, dans les vieux pays du Chondath, de l'Uther et de la Mulhorande.

Pour atteindre ses buts, le Réseau a tenté de prendre le contrôle des terres bordant les routes; depuis sa base de Château-Zhentil, il s'est emparé de Vounlar et de Yulash (en ruines), domine les Rocterres par l'intermédiaire de bandits alliés et a seul le pouvoir d'entretenir une route de commerce au travers des Marches des Gobelins. La Forteresse Noire domine la seule passe au nord de Haute Corne, celle dite du Serpent Jaune, et l'influence de cette citadelle s'étend dans toutes les Collines Lointaines. Il est possible que le Château de Lancedragon soit une base appartenant au réseau. Les fondations de la route privée souhaitée existent, brisées par le Valombre et le Valdague, la résistance locale de ce dernier, la zone de la Passe de Tilver, le nord du Cormyr (lequel peut aisément piller les Rocterres) et une très grande faille située entre la Forteresse Noire et le Château de Lancedragon. Voilà qui fait de ces régions des cibles privilégiées pour le Zhentarim. Celui-ci est de plus en excellente position pour braver le coeur d'Anauroch, le Grand Désert, et découvrir soit une route de commerce sûre dans ses profondeurs, soit les richesses et la magie de ses civilisations perdues.




Le Réseau de Château Zhentil
*: généralement décédé, grâce à des aventuriers.
*XANTRIPH
MANSHOUN
ORM
LYRAN
*ZORKHA
FZOUL CHEMBRYL
SEMEMMON
Seigneur Marsh Belwintle
*SARM
*YULDI
"Les Trois"
MEER
VERBLEN
*ILTUR
*WHISPER
*MAIRHE
SAHBONN
*ULTAN RATHELSTAN
Apprentits
(*Ulba et autres)
*MURMURE
MAGLOR
NATH ILTURIN
LHEMAKO TARSAKH
(Autres chefs de caravanes?)
*AESULDER
*KREY
*TUL
*DEMBETH
*THIRSTAL
*ORD
*ORBAY
*BEGL
*ZZORD
*PILT
*ASH
DIR
AGHEBAR (Et autres marchands?)

APPENDICE

VALOMBRE

(Liste de la Population de cette communauté des Vaux)

Ce qui suit est un extrait du recensement de la ville connue sous le nom de Valombre, en listant les principaux habitants. Les citoyens du Val peuvent avoir plusieurs notes attachées à leur nom.

. "Préter Serment" signifie que l'individu à juré d'être loyal envers Doust, et dans le cas des survivants, a renouvelé ce serment envers Trystemine.
. "Armes Données" fait référence aux armes données par le Seigneur en échange de l'occupation d'un poste dans la milice.
. "La Bataille" fait référence à la défense héroïque menée contre l'armée de Château-Zhentil. Celle-ci était menée par Lyran Nanther de Melvonte, prétendant devenir Seigneur du Val.
D'autres notes ont été incluses lorsque cela s'est révélé nécessaire, notamment description, occupation, tempérament et rumeurs loales.

RECENSEMENT DE VALOMBRE,

réalisé par Florin Fauconnier, Gardien de Valombre, la première année du règne de Doust, l'Année de la Harpe, du 4-12 Marpenoth*, puis amendé par différentes personnes.

* Il y a deux ans, lors des deux premières semaines d'octobre - voir la rubrique CALENDRIER.

Tulba le Tisserand
. A prêté serment
. Agé, cheveux blancs, crâne dégarni.
. Vit dans une maison près de l'auberge

Lella, femme de Tulba.
. Plus jeune que son mari, obèse.

Tethgar, marchand à la retraite
. A prêté serment, épée courte donnée
. Vit dans une maison particulière près de l'auberge
Senma, Maîtresse de Tethgar

Bronn Selgard, Forgeron
. A prêté serment
. Vis dans une maison près de l'auberge
Leath, femme de Bronn
Aleena, fille, apprentie-forgeron
Traith, fille
Maela, fille
Surd, fils, apprenti-forgeron
. A prêté serment
. Gravement blessé lors de la bataille
Doane, fils, apprenti-forgeron
. A prêté serment
Silmur, fils, apprenti-forgeron
. A prêté serment
. Tué lors de la bataille
. Avait la langue bien pendue
Helve, fils, apprenti-forgeron
. A prêté serment
. Tué lors de la bataille
Berr, fils, apprenti-forgeron
. A prêté serment
Janth, fils & apprenti-forgeron
. A prêté serment

Jamble "l'œil", marchand (voleur ?) à la retraite
. A prêté serment, dague donnée
. Personnage rusé, d'apparence industrieuse
Leel, femme de Jamble
Serbon, fils de Jamble
. A prêté serment, dague donnée
Bourga, employé de Jamble
. A prêté serment, dague donnée
Naithra, femme de Bourga
Lila, fille de Bourga
Burr, fils de Bourga
. A prêté serment, dague donnée

Meira Lulhannon, Potier, Boulanger
. A prêté serment, épée courte donnée
. Gravement blessé lors de la Bataille
Sulatha, femme de Meira
Bétra, fille de Meira
Jassa, fille de Meira
. A prêté serment, dague donnée
. Mince et jolie

Jhaele Grison, Patronne de l'Auberge du Vieux Crâne
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
Braun, fils cadet de Jhaele
. A prêté serment, dague donnée
. Jhaele avait de nombreux fils mais tous ont quitté la maison
Durman Hilesta, Charpentier, videur
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
Bardage Shultu, Palefrenier, Maître des Ecuries
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
Dora Lyn, femme de chambre
Sasha Baddja, femme de chambre
Turko Brym, Cuisinier, Garçon
. A prêté serment, lance de fantassin donnée

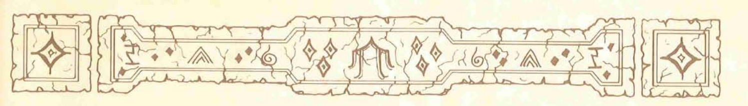
Erek. "Philtres, Potions, objets scientifiques, Fabriquant et Pourvoyeur".
. A prêté serment, Ne s'est pas battu
. Vit dans une maison proche de la ferme de Beregon

Hoareb "Lestedoigts", Sage-Femme/Chirurgien/Mire
. A prêté serment

Latha brannon, Propriétaire de la pension
. A prêté serment, épée courte donnée
. Gravement blessé au cours de la bataille
. Sa femme, Lyla, est morte lors de l'Année de l'Arche
Uda, Tante de Latha
. Matriarche de la famille, très rude d'accès.
Ester, fille de Latha
Emra, fille de Latha
Ilil, fille de Latha
. Ilil et Emra sont de véritables beautés

Martelmain Bucko, Menuisier, Charron
. A prêté serment
. Sarcastique, intelligent, entêté et fort
Leeta Bucko, femme de Martelmain
. A prêté serment
. Connue pour sa cuisine
Apprentis de Martelmain Bucko :
Skulp, Fennir, Tulpas, Hlack, Orve, Naith et Typyas.
. Ont tous prêté serment
. Skulp a été gravement blessé au cours de la Bataille
. Hlack et Orve y ont été tués
. Un gribouillis de la main de Typyas indique qu'il pourrait s'agir d'une femme déguisée.

La Mère Tara, Propriétaire de la Salle de Banquets locale
. A prêté serment
. Connue pour son esprit et sa bonne humeur
Briig, Videur



. A prêté serment
. A la réputation d'être plutôt lent
Employés de la Salle de Banquets :
Lune Lyrohar, Astara Miliip, Ryhta Lorn, Sabra Immerhund, Olma Dansyra, Hela Marshoula, Estel Morna.
. Aucun n'a prêté serment
. Reconnu coupable d'être un tigre-garou, Lune Lyrohar a été abattu par Florin Fauconnier le 15 Alturiak de l'Année du Ver.

Icehyill, Marchand à la retraite
. A prêté serment, sans grand enthousiasme

Sulcar Reedo, Fermier
. A prêté serment, épée courte donné
Astga Reedo, Femme de Sulcar
. A prêté serment
Les fils de Sulcar :
Prespre, Sullman et Courrta Reedo
. Ont tous prêté serment
. Courrta a été abattu lors de la Bataille

Béregon Hillstar, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Gravement blessé lors de la bataille
. Frère d'Urnan Hillstar
. Possède de l'influence dans la région
. Sa femme, Béryte, est morte lors de l'Année du Ver
. L'ajoût le plus récent indique que Béregon s'est à demi retiré et qu'il entretient la Ferme de la Tour pour le Seigneur Trystemine, au nord de Valombre. Ses anciennes terres ont été utilisées pour construire un temple de Lathandre.
Lhurt Hillstar, Fils de Béregon
. A prêté serment, dague donnée
. Tué lors de la bataille
Milda Hillstar, Sœur de Béregon
. A prêté serment

Pelda Hillstar, Jeune fille
. A prêté serment

Eglisorme, Sage
. A prêté serment
. Suivant du Seigneur Doust (aujourd'hui du Seigneur Trystemine) pour 100 po/mois.
Lhaéo. Scribe/Cartographe
. Assistant d'Eglisorme

Gundarou "le Marchand". Chef des marchands de la ville. Fait le commerce de toutes les marchandises, notamment de l'équipement.
. A prêté serment
. Connu pour son avarice et sa lâcheté
Dabragund, Fils de Gundarou
. A prêté serment
Dletagung, Fille de Gundarou
. A prêté serment
Myrshand, Femme
. A prêté serment
. Grosse, bovine. A tendance à dira à Gundarou ce qu'il doit faire

Hamlin Zhul, fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Gravement blessé lors de la bataille
Belna Zhul, Femme
. A prêté serment
Thurl, Employé
. A prêté serment, dague donnée
Abor, Garçon d'écurie
. A prêté serment
. Tué lors de la bataille

Kulnar Ohane, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donné
. Individu influent et pragmatique
Lest Ohane, Femme de Kulnar
Riita Ohane, Fille
Han Ohane, fils
Chruce Ohane, fils
Arnblas Ohane, fils
Prun Ohane, fils
. Lest et tous les enfants Ohane ont prêté serment
. Purn et Han ont été tués lors de la bataille
Blaesgard, Employ. Guerrier à la retraite.
. A prêté serment, épée courte donnée

Riist Huldane, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
Liliphar Huldane, Femme
. A prêté serment
Maxer, Employé
. A prêté serment
. Tué lors de la bataille

Buldor Ulphor, Fermier influent
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Frère de Ruldar Ulphor

Neena Ulphor, Femme de Buldor
Avril Ulphor, Fille
Marest Ulphor, Fils
Knulan Besmar, Employé
. Toute la maison Ulphor a prêté serment
. Knulan Besmar a été tué pendant la Bataille

Urnan Hillstar, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Membre de l'influente famille Hillstar
. Frère de Béregon Hillstar
Adlma Hillstar, Femme
. A prêté serment
Helmark Hillstar, Fils
. A prêté serment
. Helmark est un voyou qui doit être surveillé de près lors de ses activités au sein de la milice.
Sélence Hillstar, Fille
. A prêté serment
. Belle et discrète, s'intéresse à la poésie et à la musique
Mara Hillstar, Fille
. A prêté serment, a demandé une arme
. Garçon manqué, s'est très bien comportée durant la Bataille
. Candidate à l'entrée dans la milice

Korhun Lhérar, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Tué lors de la bataille
. Homme amer et cynique, Korhun est mort sans laisser d'héritiers. Sa ferme est à l'heure actuelle inoccupée. On considère qu'elle est la propriété du Val lui-même.
Besmil, Employé
. A prêté serment, épée courte donnée
Turst Rhellogar, Employé
. A prêté serment, épée courte donnée
Hunil Rhellogar, Fils de Turst
. A prêté serment, dague donnée
. Tué lors de la bataille

Borst Bestil, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Tué lors de la bataille
. Frère de Hyne Bestil
Elma Bestil, Femme
Kiiran Bestil, Fils
Axmar Bestil, Fils
. Tous les membres de la famille Bestil ont



prêté serment
. Borst, Kirran et Axmar sont tous morts au cours de la Bataille. Elma vit avec son beau-frère Hyne.

Oragie Maindargent, "La Ménestrelle de Valombre", Fermière et aventurière (barde) à la retraite.
. A prêté serment
. Ici comme ailleurs, il est dit qu'Oragie est une femme belle et intelligente, aimant à porter des bijoux d'argent et à se teindre les cheveux de cette même teinte.
. Il est noté qu'à tout moment, Maindargent se trouve en compagnie de deux féroces chiens-loups qui lui obéissent en tout.
Maxam, Suivant d'Oragie, probablement rencontré lors de ses aventures
. A prêté serment, en précisant que sa première loyauté était envers Oragie. Epée courte donnée
Lular, employé
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
Syluné, lanceuse de sorts s'attribuant elle-même le titre de Sorcière
. A juré d'être loyale envers le Val mais a refusé de prêter serment à Doust, disant qu'elle ne servirait aucun Seigneur
. Tuée lors de la bataille, par un Dragon Rouge ancien, lors de l'Année du Prince

Durgo Grison, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Fils adulte de Jhaele Grison, au nom de laquelle se trouve la ferme
Nelil Grison, Fille de Jhaele
Prun Grison, Fils de Jhaele
Bélestar Grison
Raith Grison
. Toute la maisonnée Grison a prêté serment

Luth Mlennan, Fermier en semi-retraite (fait pousser des herbes, des choux, des melons, des pommes de terres et autres tubercules).
. A prêté serment
. Excellent raconteur d'histoires et vitrier de talent.

Ruldar Ulphor, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Propriétaire terrien influent
. Frère de Buldor Ulphor
Lana Ulphor, Femme
Bertil Ulphor, fils aîné
. A prêté serment, n'a pas reçu d'arme
. Des notes manuscrites suivant cette rubrique parlent de Bertil comme d'un idiot intégral. On peut supposer qu'il n'est guère aimé.
Ulman Ulphor, fils
. A prêté serment, n'a pas reçu d'armes
. Des notes manuscrites figurant sous cette rubrique indiquent "Comploteur - à surveiller"
Jalnar Ulphor, fils cadet
. A prêté serment, dague donnée

Hyne Bestil, Fermier
. A prêté serment
. Homme geignard, ressemblant à un furet
. Frère de Borst Bestil
Merna Bestil, Femme de Hyne
Fils
Britaria "Brit" Bestil
Huld Bestil
Krayan Bestil
. Tous ont prêté serment et ont une dague donnée

Neldock Arbrelfique, Fermier
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Femme morte il y a dix-sept hivers
Frère d'Ilcurt Arbrelfique
. Considéré comme intelligent et d'une nature agréable
Meltan Arbrelfique, Fils
Imura Arbrelfique, fille
. Tous le clan Arbrelfique a prêté serment
. Imura Arbrelfique à une réputation de "volcan"

Ilcurt Arbrelfique, Fermier, marchand
. A prêté serment, lance de fantassin donnée
. Frère de Neldock Arbrelfique
. Considéré comme un commerçant dur mais honnête
. Aussi connu pour ne pas apprécier Gundarou et les siens Lasha Arbrelfique, femme d'Ilcurt
. Native de Thentie sur la côte de la Mer de Lune
. Décrite comme étant blonde, à l'air épuisé.
Velar Arbrelfique, Fils
. A prêté serment
. Tué lors de la bataille
Brennant Arbrelfique, Fils
Démeira Arbrelfique, Fille
Illistyl Arbrelfique, Fille
. Note manuscrite sous cette rubrique : "Il est évident que celle-ci dissimule volontairement des capacités magiques. La faire instruire ?"

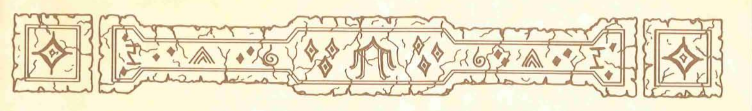
LES NOTES D'EGLISORME : L'extrait ci-dessus met en évidence plusieurs manières dont changent des pays comme les Vaux avec le temps.

Tout d'abord ce recensement s'attache essentiellement aux gens du commun et, à l'exception de quelques personnages remarquables, tels que le sage local, la regrettée Syluné et Oragie Maindargent, ne mentionne pas les individus charismatiques et les compagnies d'aventuriers ayant aidé la région. Seuls certains individus y ayant résidé pendant une longue période bénéficient du droit d'être considérés comme des citoyens du pays.

Cette définition de la citoyenneté s'étend à l'exclusion de la liste des gens de la Cour, des prêtres du nouveau temple et même des fermiers vivant à plus d'un jour de marche de la ville, quoique tous ces groupes aient conribué aux diverses luttes et batailles qu'a connues le Val. Cette nature peu accueillante est typique chez les Hommes des Vaux, et bien que les habitants du Valombre soient parmi les plus ouverts, ils ont toujours tendante à donner aux visiteurs (même ceux dont ils font leurs souverains) l'impression qu'on les considère comme des intrus temporaires, au mieux.

Troisièmement on assiste à une augmentation du nombre de femmes ayant prêté serment pour la défense, ce qui était commun parmi les aventurières mais beaucoup moins chez les citoyennes "normales". On a entendu certains aînés du village, face à des jeunes femmes désireuses de prendre part à la Bataille, murmurer de dures paroles au sujet des aventurières donnant le mauvais exemple aux jeunes. La situation change pourtant et continuera de changer.

Enfin le grand nombre de morts notées met en évidence le danger que représente Château-Zhentil pour la région, car seule la plus grande des urgences rassemblerait la population en une bataille menaçant de coûter la vie à la plus grande partie d'entre elle. D'autres Vaux qui se sont ainsi soulevés et ont perdu leur bataille sont désormais abandonnés et envahis par la végétation. En général, si un



groupe d'individus de talent, bien entrainés, peut tenir tête aux ennemis, on se trouve en présence de la meilleur solution qui soit. La mort d'un simple citoyen est aussi définitive que celle d'un roi. Cependant il est parfois risqué de se reposer entièrement sur des individus, comme le prouve la mort de Syluné, abattue par un dragon rouge au service du Culte du Dragon.



Compagnie d'Aventuriers ______________

Symbole (si applicable)__________

Numéro du Personnage	Nom du Joueur	Nom du Personnage	Classe et Niveau	Race et Sexe	Alignement	Capacités Spéciales	Ajustements de Combat	Type et Classe d'Armure	Points de Vie

Publi R.A. Paris — RC 324.478.841